RED ALERT 2 - SERIETIDNING MEDFÖLJER!

116 SIDOR!

SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER UK
FYRTIOÅTTONDE UTGÅVAN

December 2000 Pris 59:-

STOR RECENSION!

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Guybrush och Le Chuck är tillbaka! Sex sidor apkul läsning!

TOMB RAIDER CHRONICLES

Lara Crofts sista äventyr? Vi recenserar!

NO ONE LIVES FOREVER

Vi hårdtestar årets shooter!

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Heta bilder och info!

GUNMAN CHRONICLES

Half-Life-motorn fungerar fortfarande! Exklusiv recension!

0755-12
7 388075 505907
12
TIDSAM
MG Medströms Datafärlag AB

www.toga.com

togapris:

2.695:-

Samsung - DVD 611

DVD-spelare från Samsung. MP3-kompatibel och regionsfri. Möjlighet att spela DVD, VCD, Audio CD och CD-R med 3d sound. Silverfärgad metall. 43 x 28 x 8 cm.
Rek. pris: 3.995 kr

Öppet köp i två veckor

Vi levererar dina varor hem till dörren

Betala med kreditkort, postförskott eller faktura

MÄRKEN: · LEVIS · LEE · TOPGRAIN · FRUITOFTHELOOM · ERICSSON · PSION · PALM · MANHATTANPORTAGE · DOCKERS · CALVINKLEIN · TIMBERLAND · TOMMYHILFIGER · PSYCHOCOWBOY · PIELLE · NYPD · RIMOWA · COLLECTIONXII · ELMO · ALPHABET · PHONEPOUCH · PANOS · YAKPAK · RONCATO · CITRESHINE · THICKERFULLERHAIR · AROMATHERAPY · SIMPLE · HAIRGUM · MAK ALLGON · COMPAQ · NOKIA · SIEMENS · MOTOROLA · SONY · ACC · COMVIQ · TELIAMOBITEL · UCOM · LASAT · ONEFORALL · EUROPOLITAN · APPLE · EUROCOPTER · AFTEREDEN · SLOGGI · VOG ETOL · SARIANA · WOLSEY · VARIOUSSOFTWARE · CARHARTT · DANCALL · SMARTLINE · BLOUNT&POOL · AXEN&CO · FAFNER · SETDELIGHT · ARCTICKID · ABEKO · ROYBROOK · BUSIGA BARN BULOW&STENBECK · KALIKÅ · MAIRO · WRANGLER · MENDOZA · YORRIK · BETTERBODIES · DANIELROUAH · KING-FU · DIM · LEEPIPES · SHERIDAN · REVLON BORSTAR · LOWEPRO · LOVABLE GOSSIP · LEATHERMAN · DAP · STONES · MULBERRY · MENATWORK · ANNAHOLTBLAD · DRMARTENS · SAMSUNG · TRUST · MPMAN · CASIO · CLINIQUE · THINSULATE · ASP-HOLMBLAD · AMA LATTJOLAJBAN · STARWARS · TOMY · FURBY · TELETUBBIES · ACTIONMAN · FRIIS · SHARP · TYPHOON · OTHERBRANDS · CARTIER · SAMBA · BVLGARI · ARMANI · THIERRYMUGLER · CLAIBOR BABYBAS · PALMETTEN · TEXIER · ECHOLAC · PIERRECOLLECTION · CYLINDA · ATOMIC · MARKER · STM · TYROLIA · BIRKENSTOCK · PIONEER · REPLAY · PANOS EMPORIO · SYLVESTER · KRETZSCHMARYAN · AP · BJORK · BOLIVARSILENTSTATEMENT · COHIBA · CROSS · CUABA · DOREDORE · SHAVEMAC · EBEL · ELIEBLEU · ELLECIEFFE · SANTADAMIANA · SILKCLEAN · SJOO · SOL BARON · PRINGLE · STORILORIS · MONTECRISTO · ROMEOEJULIETA · WASA · SHAVEMAC · HOVJUVELERARE · ARY · SAMSONITE · BRANNEMARK AGENTURER · KODAK · JNCO · C-PEN · ODYSSE AGFA · BENOFON · BEST · SELEK · BOSE · BRAUN · BUENA VISTA · CANON · CARMEN · CASE LOGIC · CD · DIAMOND · DISNEY · DREAMWORKS · TDK · ELEKTRONIKA · EPSON · FUJIFILM · FU RALPH LAUREN · GUCCI · LAURA BIAGIOTTI · VALENTINO · CLARINS · ELISABETH ARDEN · CHRISTIAN DIOR · LANCOME · HELENA RUBINSTEIN · BABAR · CERRUTI 1881 · CROOL · CAMIL

ett varuhus nära dig

Samsung - Yepp YP-E64
rek. pris: 2.495 kr

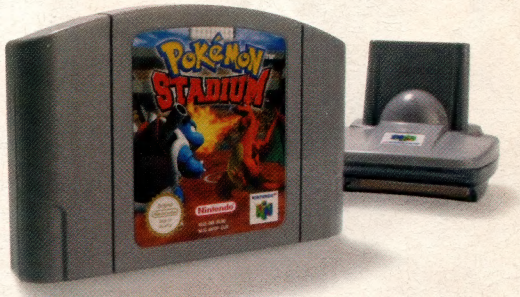
togapris:
999:-

Ericsson - T28
rek. pris: 3.000 kr

togapris:
2.590:-

Big Mouth Billy Bass
rek. pris: 350 kr

togapris:
249:-



Nintendo - Pokemon stadium
rek. pris: 799 kr

togapris:
599:-

Öppet dygnet runt, året om

14 avdelningar
·mode ·teknik
·sport ·spel
·kosmetik mm.

toga.com

Erbjudandena gäller 21/12 - 31/12. Eller så långt lagret räcker.

RDOLLAR · TIMARCO · CLOWN · BRIC-A-BRAC · CONERY · CLOWNGIRL · COLUMBIA · JANSPORT · FILA · ACQUALIMONE · FIRSTDOWN · SANTACRUZ · PORTIA · SOS · BJORNBORG · BUTLER ·
DAL · BEAUTIFULSKIN · BAREFOOT · BABYLISS · PHILIPS · HARLEYDAVIDSON · NIVEA · GILLETTE · ENGMODUN · MATAHARI · SKRUF · BERGDALA · BORAS · ZACK · ÄLGHULT · DURKOP · SLUG ·
HUIT · MAGIC · KEIFER · STAYINPLACE · OILOFULAY · BJORNAXEN · CHARLES WORTHINGTON · LOREAL · SKIN+ · ROMELLA · SLOGGIFORMEN · MILLENOTTI · LAURA ASHLEY · BORÅS WÄFVERI ·
ANNAPETERMANN · POLARN&PYRET · GODAFEN · MARIMEKKO · COSMETICBORSTAR · SVEA · INPORT · RIFLE · ANNACHARLOTTE · COCORICO · MIQUE · PLUTO · RAMAIN · ARENA · CASALL ·
S · HOLLIES · VINCENT · SIMPLICITAS · CONTEMPO · NEWHOUSE · EVERLAST · MADBOMBER · PLAYSTATION · SUUNTO · PC GAMES · LACOSTE · JOCKEY · ORDNING&REDA · JEANNEPIERRE ·
T · SALOMON · ROSSIGNOL · VÖLKL · HEAD · DYNASTAR · FISCHER · TECNICA · DOLOMITE · LANGE · CRISPI · GARMONT · ALPINGARAGET · STILSON · OTTO · B2 · INSUCCESS · BRIO · ALGA ·
· YVESSAINTLAURENT · TROUSERS · WERA · WEARHOUSE · ZWILLING · FENNWRIGHTMANSON · MOULINEX · CROSSING ARROWS · ARMSTRONG · JAMES BOND · NAPOLEONE · COMNSENSE ·
ETON · SCAMPI · RICHELIEU · BOSCH · BROTHER · THERMEX · PROFILES · COTTON COMPANY · HEWLETT PACKARD · NOVODERM · RUSSEL · EASTPAK · SAVINELLI · ARTURROFUENTE ·
AMP · TATEOSSIAN · TARGUS · FILOFAX · INTE · SMORGASBORD · LAPAVONI · ROCHESTER · HAMILTON · GLOBAL · SCREWPULL · FIGEO · MUNSINGWEAR · BURLINGTON · OTTOKERN · REGENT ·
LLAWAY · TAYLOR MADE · TITLEIST · TOP FLITE · PINNACLE · BRIDGESTONE · NIKE · NINTENDO 64 · GAMEBOY · DREAMCAST · YVONNE CHRISTA · AIRWALK · KOZIOL · BELLORA · ADDISON ·
DEPENDENT · TECHNICA · JVC · LEXMARK · NEC · NORDICA · TEFAL · PANASONIC · PARAMOUNT · PARTS · PLEXTOR · ROWENTA · TOSHIBA · TRIDATA · PETROLEUM · NINTAUS · POKEMON ·
· JACK WOLFSKIN · TOUCHSTONE · HELKAMA · WHIRLPOOL · SIGG · TISSOT · SANYO · FOSSIL · MERMAID · HAMNETT · FRIES · BOXER · DANTAX · BIG MOUTH BILLY BASS · MAXELL ·

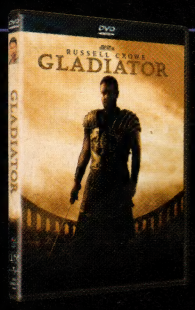
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se

PlayStation 2

Sonys monstermaskin kommer att släppas den 24 november för mer info se www.gameplay.se



Gladiator
Actionspäckad storfilm! **249:-**

Gratis katalog!

Beställ GamePlays nya katalog helt gratis.

Hela 100 sidor packade med massor av billiga och bra spel.

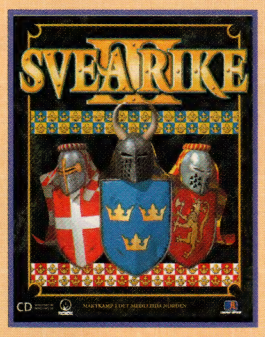
Gå in på www.gameplay.se

Rune
[Action]
Tungur knifur! **399:-**

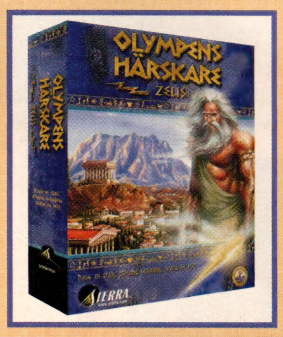
PC NYHETER

- Sveriges lägsta priser?
Som en av Europas största inköpare och leverantör av PC-Spel får alltid Gameplay in alla nya releaser i god tid innan releasedag. Detta innebär att du som kund får spelet på utsatt release-dag. Förutom leveransdagen så har vi sannolikt Sveriges lägsta priser på nya PC-Spel!

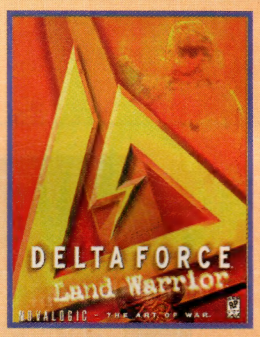
3.2.1 Smurf	249
4x4 Evolution	349
Action Man Stuff Pack	Ring
Age of Empires: Collectors Ed	699
Aikens Artifact	369
Alice	399
Anachronox	399
Army Men: Arcade Blast	Ring
Asterix Gallic War	179
Atari Collection	Ring
Delta Force Land Warrior	Ring
Diablo 2 Christmas Edition	349
Dinosaur Action Game	Ring
Dirt Track	349
Donald Quack Attack	Ring
El Dorado	299
Escape from Monkey Island	Ring
European Super League	349
Everquest Scars of Velious	199
F1 Championship Season 2000	369
Oni	399
Pro Rally 2001	349
Quake 3 Team Arena Expansion	Ring
Rainbow Six Covert Ops Ess.	299
Resident Evil 3	379
Return to Castle Wolfenstein	Ring
Rowan's Battle of Britain	Ring
Rune	399
Sacrifice	349
Screamer 4x4	369



Svea Rike 3
[Strategi] **449:-**
Kämpa för Sverige



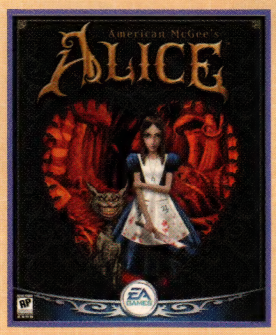
Zeus Olympens H.
[Strategi]
Gudalikt! **349:-**



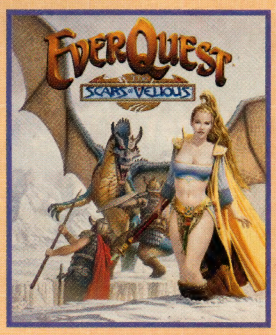
Delta Force Land W.
[Action]
Elitsoldater! **379:-**

B17 The Mighty Eight	299
Battle Isle 4	349
Battleships 2	Ring
Blair Witch Project Vol. 2	229
Blair Witch Project Vol. 3	229
Board Games	199
Bob the Builder	Ring
Bugs and Taz	199
Buzz Lightyear of Starcommand	Ring
Bygg Flygplan m. Mulle Meck	469
F1 World Grand Prix 2000	Ring
FIFA 2001	369
Flipper & Lokapa	299
Fur Fighters	379
Giants: Citizen Kabuto	Ring
Ground Control Dark Conspiracy	199
Gunlok	369
Heist	Ring
Hitman Codename 47	369
I'm going in	369
Silent Hunter 2	369
Simon the Sorcerer 3D	369
Sprint Car	349
Stunt Grand Prix	349
Stupid Invaders	349
Svea Rike 3	449
SWAT 3 Elite Edition	299
Tiger Woods PGA Tour 2001	369
Tomb Raider Chronicles	379
Tony Hawk 2	399

No One Lives For Ever
[Action]
60-tals action! **399:-**



Alice
[Äventyr]
Underlig värld **399:-**



EverQuest
Scars of Velious
[Expansion] **199:-**

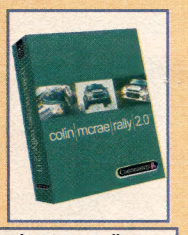
Casino 1.0 Mirage	199
Championship Manager 00/01	369
Chessmaster 8000	Ring
City Trader	Ring
Civilization Call to Power 2	379
Close Combat: Overlord	Ring
Colin McRae Rally 2	329
Conquest: Frontier Wars	Ring
Cultures	349
Jet Fighter 4	349
KISS Pinball	229
Lego Creator Knight's Kingdom	399
Mercedes Truck Racing	349
Moho	399
Motocross	349
MTV Sports Skateboarding	349
NBA 2001	369
No Ones Lives Forever	399
Tribes 2	279
Virtual Pool 3	349
Wacky Races	169
War Torn	349
X-Com Alliance	349
X-Gold	329
Zeus - Olympens Mästare	349

I LAGER JUST NU

Deus Ex	379
Everquest Ruins of Kunark	199
Close Combat IV	249
Homeworld	349
Tiger Woods PGA Tour 2000	369
Ultimate Hunt Challenge	269
Lego Legoland	399
PGA Championship Golf	349
Renegade Racer	349
Airfix Dogfighter	349

Wizard & Warriors	379
Arcatera	319
Die Hard Trilogy 2	369
Icewind Dale DVD Edition	349
Remington Upland Game Hunter	299
Sportsman Challenge	149
Diablo 2	349
Icewind Dale	349
Army Men Toys in Space	249
Planescape: Torment	199

Deer Hunter 4	279
Allegiance 1.0	219
In Cold Blood	349
Rally Championship 2000	199
Grand Prix 3	369
Roller Coaster Tycoon	229
Dino Crisis	349
Theme Park World	199
Dark Reign 2	379
Star Trek Voyager Elite Force	379



Colin McRae Rally 2
[Racing] **349:-**
Grymt ös!

Sudden Strike
[Strategi] **419:-**
2:a Världskriget

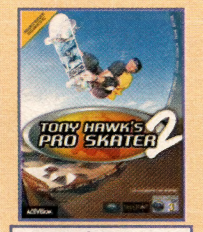
C&C Red Alert 2
[Strategi] **419:-**
Ryssen är tillbaka!

Sim City World Edition	369
Carmageddon TDR 2000	349
Fireteam	379
Star Wars Rebellion	319
Warlords Battle Cry	349
Quake 3 Arena	249
Reach For The Stars	349
Sydney 2000	379
KISS Psycho Circus	329

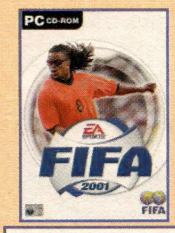
Freespace 2	349
Tachyon - The Fringe	369
Test Drive 5	319
Thief 2: The Metal Age	399
Suzuki Alstare Extreme Racing	319
Soulbringer	349
Traitors Gate	109
Metal Gear Solid	399
Vampire: The Masqurade	329

V-Rally 2	249
Combat Flight Sim 2: Pacific T	399
Journalist	299
Age of Empire 2	299
Motocross Madness 2.0	399
Midtown Madness 2	399
Links 2001	399
Euro 2000	199
Hogs of War	329

Rainbow Six Cov Ops
[Action] **299:-**
Special forces



Tony Hawk 2
[Sport] **399:-**
Rampernas mästare



FIFA 2001
[Sport] **369:-**
Målfest!

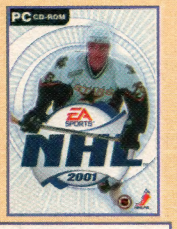
MDK 2	319
Madden NFL 2001	369
Gunship	349
F.A. Premier League Man 2001	269
Plus Entertainment Pack Eng	199
Shogun Total War	399
Star Trek New Worlds	349
Heavy Metal FAKK 2	369
Who Wants to be a Millionaire	249
Bang! Gunship Elite	479

Homeworld Cataclysm	319
Crimson Skies	399
F.A. Premier League Star 2001	269
Hard Trucks	299
Championship Drag Racing	369
Starlancer 1.0	219
Soldier of Fortune	379
Nira Drag Racing	369
Civilization 2 the Test of Time	199
Messiah	199

Sims	399
Championship Manager 99/00	299
Sudden Strike	419
Baldurs Gate 2 Shadow of Amn	349
F1 Manager EA	269
NHL 2001	379
Superbikes 2001	369
Polis 2	199
Ground Control	349
Traveller	379

I'm going in
[Action] **369:-**
Stenhårt!

Hitman Codename 47
[Action] **369:-**
Nästa supersuccé?!



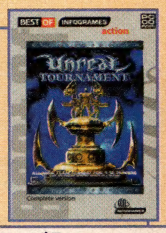
NHL 2001
[Sport] **379:-**
Ny säsong.

Beställ fler än ett spel och få en Bonusprodukt!

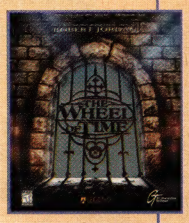
BUDGETSPEL

Detta är endast en liten del av alla budgetspel vi har i lager. Spana in på www.gameplay.se eller ring vår kundtjänst för övriga titlar.

Alpha Centauri Classic	119
Anno 1602 Royal Edition	299
Atlantis Smartline	199
Backpacker 2 Smartline	99
Beetle Crazy Cup	129
Black Dahlia	119
Blackout Smartline	199
Blade Runner Classic	119
Castrol Honda Superbike	119
Championship Manager 2 97/98	169
Dark Omen + Syn. Wars Classic	119
Discworld Noir	129
Driver	129
Dungeon Keeper Gold	149
F1 Racing	119
Grand Theft Auto	119
Le Mans 24 Hours	129
Myst Budget	99
Outcast	129
Populous the Beginning	119
Rayman	119
Settlers 2	119
Shadowman	119
Shogo	119
Snowwave Avalanche	119
Spec Ops	119
Sports Car GT Classic	119
Starcraft	119
Theme P. + Theme Hos. Classic	119
Toca Touring Car	99
Total Annihilation Kingdoms	129
V-Rally	119
Wing Prophecy Classic	149



Unreal Tournament
[Action] **129:-**
The real unreal!

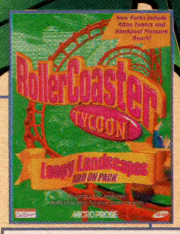


Settlers 3
[Rollspel] **129:-**

EXPANSIONER

Expansioner Förlänger livet på dina favorit spel.

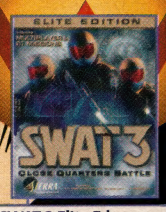
Age of Empires 2 Conquerors Ex	279
C&C Tiberian Sun Firestorm	149
Deer Hunter Extended Season	99
Farao Kleopatra	199
Grand Theft Auto London / REA	99
Half Life Opposing Force	249
Roller Coaster Tyc. Added Att	199
Roller Coaster Tyc. Loopy Land	199
Sims Livin' it up Expansion	229
Terror in the Air	49



Roller Coaster Tycoon
[Expansion] **199:-**
Loopy Landscapes

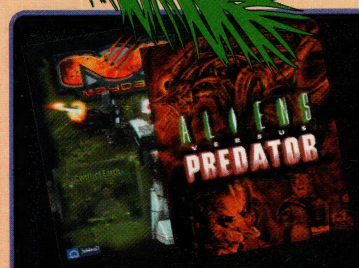
SPELPAKET

Alpha Centauri + Alien Crossfi	269
Baldurs Gate Double Pack	249
Blizzard Legend	249
Civilization 2 & Command & Con	199
Half Life Generations	339
Heroes 3 Shadow of Death	339
Racing Madness	269
Settlers 3 Gold	349



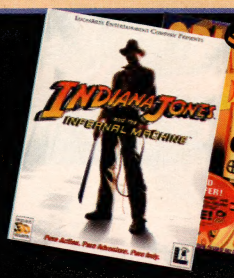
SWAT 3 Elite Ed
[Paket] **269:-**
Närstrid!

Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-222 000



PC REA - HJÄLP OSS TÖMMA LAGREN!

99:-/st eller köp 3 för 199:-



Ford Racing
Imperialism 2
System Shock
ATF
Grand Touring
Star Wars Yodas Challenge

NHL 99
Sensible Soccer WC 98
Alphastorm
Warzone 2100
Castrol Honda Superbike
Magic Carpet 2

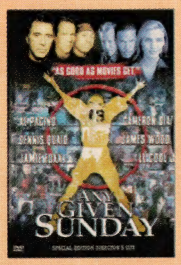
National Geographic Photo
Ski Racing
Star Wars Insiders Guide
Tommy och Oskar
Trespasser
Alien vs Predator

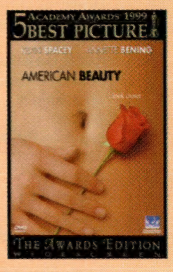
Pizza Syndikatet
Tomb Raider 4
NFK - Natural Fawn Killer
Lands of Lore 2
Mayday
Indiana Jones Infernal Machine

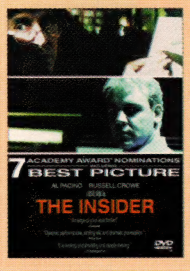
Grim Fandango
Jazz Jack Rabbit 2

DVD REGION 2 FILMER

Sveriges lägsta priser på filmer? Nedan finner du ett litet urval. Ytterligare 1000-tals filmer finns på www.gameplay.se







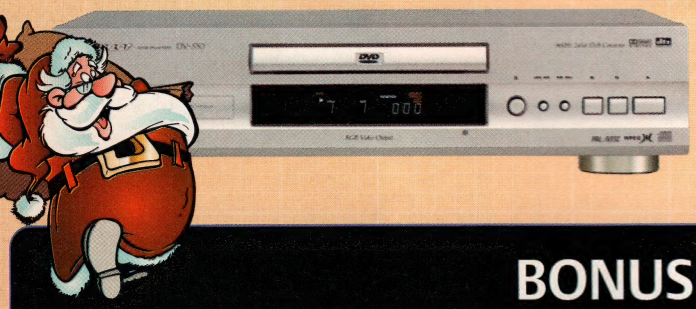
Alien Legacy Box (samling)	895
Allt eller inget	219
Ambush	199
American History X	189
American Pie	189
Arlington Road	189
Battlefield Earth	189
Beach	219
Bean Den Totala Katastroffilme	149
Cape Fear	219
Clint Eastwood Box (3film)	329
Con Air	189
Conspiracy Theory	189
Corruptor	189
Drömfabriken	199
Fight Club	229

Final Analysis (Farligt Spel)	149
For the love of the Game	219
Fortress 2	219
Frankenstein-Mary Shellys	199
From dusk till dawn 3	219
Från Himmel Till Helvete	189
Fucking Åmål	219
Födelsedagen	199
För några få dollar mer	219
Green mile - Den gröna milen	189
Hajen - Anniversary Coll Ed.	219
Happy Gilmore	219
Hassel Förgörarna	219
Into the woods	199
Jurassic Park	219
Jurassic Park - The Lost World	219

Just Cause (I Sanningens Tjäns	149
Jägarna	219
LA Confidential	189
Last Boyscout	189
Last days of Frankie the fly	119
Maltese Falcon .The	149
Mannen med järnmasken	219
Marvins Döttrar	149
Matrix	189
Men in black Limited Ed.	349
Message in a Bottle	189
Mickey blue eyes	189
Midnight Cowboy	219
Midnight Express	219
Midnight Run	219
Other sister	219

Out of Sight	219
Outbreak	189
Pale Rider	149
Pantera - Vulgar display of po	219
Passenger 57	149
Patch Adams	219
Patriot	149
Paul Simon - Graceland	219
Paul Weller - Live At Royal Al	229
Payback	189
Peacekeeper	119
Pinocchio	219
Pleasentville	189
Pochahontas 2. Disney	219
Pok,mon- Filmen	189
Police Academy	149

Police Academy	149
Poltergeist	149
Pongo och de 101 dalmatiner	219
Rainman	219
Red Hot Chili Peppers - Funky	219
Virus 219	
Vuxna Människor	219
When Nature Calls	149
When trumpets fade	119
White River kid	189
Who The - Isle of Wight	219
Who, The - Isle of wight 1970	229
ZZ Top	219



Pioneer

DVD Pioneer DV-530

En mycket prisvärd kvalitets DVD-spelare från Pioneer som givetvis är Code-free

DVD Hårdvara

- ett urval av de bästa maskinerna just nu. Läs mer om dem på www.gameplay.se

DVD Pioneer 530 Code-free	4595
DVD Samsung 511	2695
DVD Samsung 611	3295

BONUSPRODUKTER

GRUPP 1 - BESTÄLL 2 SPEL ELLER TILLBEHÖR GRUPP 2 - BESTÄLL 4 SPEL ELLER TILLBEHÖR OCH VÄLJ EN AV FÖLJANDE UTAN KOSTNAD

Grupp 1
Dreamcast
X-Tender
RGB Kabel
GameBoy Color
AC Adaptor Color & Pocket
Battery Pack
Recharge.
Nintendo 64
X-Tender

Jolt Pack
RGB Scart Kabel
Minneskort 4X större
PC
Kart Race
Speed Haste
Board Games Comp
Arcade Horse Racing
Snooker 147
Football Masters
Super Kid

Sports Superbike
Casino Madness
Int. Rally
Championship
PlayStation
X-Tender
Link Kabel
RGB Super AV Kabel
Minneskort 15 block
Övrigt
Zelda T-Shirt

Grupp 2
Dreamcast
Rumble Pack
NFL QBC '2000
Psychic Force
Wild Metal
Minneskort 1Mb
Nintendo 64
HK Controller Plus
PC
Jazz Jack Rabbit 2

Jönssonligan
101 Airborne
F16 Agressor
Lego - Friends 99
PlayStation
40 Winks
Toshinden 3
FIFA: RTWC 98
NFL Blitz '2000
Rollcage
Actua Soccer 3

MTV Snowboarding
Command & Conquer
Fifa 99
JP2: Lost World
HK Advanced Jolt Controller
Minneskort 360 Bl
Övrigt
Gameplay T-Shirt

Villkor: Du kan även blanda begagnade produkter i beställningen. Minsta ordersumma för att erhålla grupp 1 bonus är 300 kr (grupp 2 = 600 kr). Har du beställt 4 eller fler spel eller tillbehör kan du välja att få 2st produkter ur grupp 1. Basenhet räknas ej som spel eller tillbehör. Detta erbjudande kan ej kombineras med andra rabatt eller paketerbjudanden. Ifall någon bonusprodukt skulle vara slutsåld äger Gameplay rätt att skicka en liknande produkt till samma värde. Detta erbjudande gäller t.o.m 31 januari 2001.

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-222 000
telefax 054-222 022
www.gameplay.se

telefontid vardagar 9-20

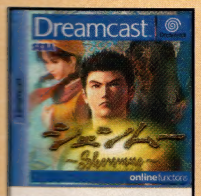
Ord. pris 4790:- **4395:-**

Pris utan DVD 2095:-

Dreamcast DVD-paket

Dreamcast basenhet + DVD Samsung 511

Basenhet, en handkontroll Sega original, spelet Chu Chu Rocket, modem, strömkablar och 2 års garanti. DVD, VCD, ACD, CD-RW, CD-R. S-VHS, RGB. Dolby Digital ut, NTCS, PAL. Zoom av rörlig bild.

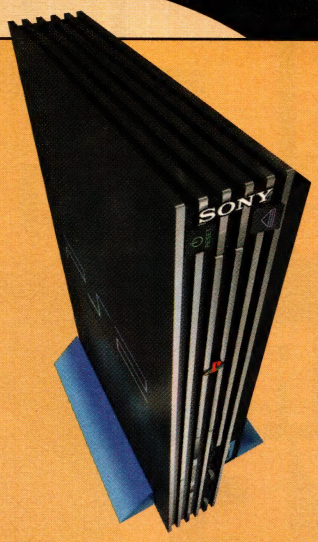


Shenmue
[Äventyr]
Storslaget! **549:-**

Half-Life
[Action]
Spännande! **459:-**

Sega GT
[Racing]
Fullt ös! **459:-**

4x4 Evolution	449	POD 2	449
Aerowings 2	459	Phantasy Star Online	549
Alone in the Dark 4	459	Railroad Tycoon 2	459
Dave Mirra Freestyle BMX	459	Rainbow Six	459
European Super League	459	Ready 2 Rumble Round 2	459
F1 Racing Championship (UBI)	429	Renegade Racers	459
F1 World Grand Prix 2	449	Sega GT	459
Giga Wing	459	Silent Scope	379
Gunbird 2	459	Sno-Cross Champ Racing	459
Jet Set Radio	459	Space Race	459
KISS Psyco Circus	449	Speed Devil Online	449
Moho	459	Time Stalkers	459



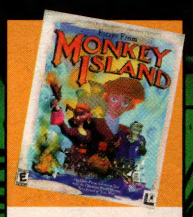
VIKTIG INFORMATION

- Ställ dig i Gameplay's Playstation 2 kösystem!

Eftersom Gameplay är en av Europas största Playstation handlare har vi blivit tilldelade många Playstation 2. Denna tilldelning är tyvärr bara en bråkdel av vad vi har order på för leverans den 24 November. Gameplay kommer därför att arbeta oss igenom förbokningskön tills det blir din tur! Givetvis vill vi kunna leverera även till dig som inte har förbeställt och arbetar dagligen med att förhandla till oss extra volymer av Sony Europa (SCEE).

Förbeställer du en Playstation 2 av oss idag kommer du antagligen kunna ha leverans i början av februari 2001. Hittar du ingen basenhet där du bor så är Gameplay bästa stället att förboka en Playstation 2 för senare leverans. Innan vi har skickat någon basenhet kan du alltid kostnadsfritt avbeställa din order.

Ring oss idag och ställ dig i Gameplay's Playstation 2 kö!!!



Escape from M Island
[Äventyr] **449:-**
Spännande nyhet!

Champ. Manag 00/01
[Sport] **349:-**
Coacha vidare!

Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Borlänge Kupolen Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Halmstad D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16

Karlstad, Ö:a Torgg 15
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

Gör så här när du beställer:

1. Fyll i titel, pris och personuppgifter.
2. Klipp ur och posta kupongen.
3. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

Allmänna Köpvilllkor

Gameplay AB, Tfn 054-222 000 Telefontid Vardagar 10-18, Fax 054-222 022, E-mail kundtjänst info@gameplay.se, www.gameplay.se

Priser. Alla priser inkluderar moms och är angivna i svenska kronor (SEK). Vi förbehåller oss rätten att vid var tid gällande tillfälle ändra priserna p g a orsaker som ligger utanför vår kontroll t ex tryckfel.

Frakter & Leveranser. 1. Internetbanker och kreditkort – vg se gameplay.se för mer information. **2. Hempaket Faktura** – Utförlig information fås på Internet eller via telefon. Kostnaden för detta är frakt 50:- samt en kontrollkostnad på 20:- – alltså totalt 70:-, hemlevererat till dörren. Max kredit är 2000:- inkl moms. Order därutöver skickas alltid mot Postförskott. Fakturatiden är 20 dagar från effektuerat datum och om inte betalning erläggs inom utsatt tid så skickas ärendet vidare för indrivning. **3. Hempaket Postförskott** – betala kontant vid dörren. Paketet levereras dagen efter att den skeppats från oss, och leveransen sker till Din dörr mellan 17 och 21 på kvällen. Skulle Du inte vara hemma vid denna tidpunkt så lämnar Posten en avi som Du kan ta med till närmaste postkontor för att sedan hämta ut. Kostnaden för detta är 50:- för frakten samt 48:- i PF-avgift – alltså totalt 98:- **4. Brevpostförskott.** Kostar totalt 68:-. Detta går som vanligt brev och är oftast framme på ett dygn, men det är ingen garanti från Postens sida. Hämtas alltid ut på närmaste postkontor.

Outlösta paket & Påminnelseavgifter. Alla paket som ej löses ut av kunden debiteras med 200:-.Ett paket ligger ca två veckor på posten innan det går i retur.

Minimiorder. Den minsta order som Du kan lägga hos oss är på 125:- kr.

Garantier & Reklamationer.
På alla nya produkter är det 2 års fabriksgaranti och på begagnade varor 1 års garanti.

Reservation för slutförsäljning.
Vi reserverar oss för slutförsäljning av produkter, prisförändringar, felaktiga prisuppgifter och andra eventuella faktafel som kan finnas i våra annonser eller på vår hemsida.

Åldersgräns.
Är Du under 18 år och vill beställa, så måste målsman godkänna beställningen.

Beställningskupong

☐ Ja, jag vill ha Gameplays nya katalog.

Betalningssätt:
☐ Faktura ☐ Postförskott Hempaket ☐ Postförskott Brev

Titel (texta tydligt) | Typ *(PC,N64)* | Pris

Namn | E-mail

Adress | Postnummer och ort

Personnummer vid faktura beställning | *PCG 12 -00*

Telefon | Målsmans underskrift om under 18 år

Sverige Porto betalt

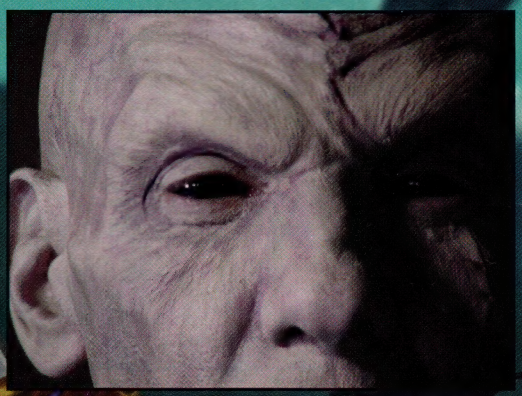
Gameplay
Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Vill du inte klippa i tidningen, skriv på ett linjerat papper. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054- 22 20 00

INNEHÅLL

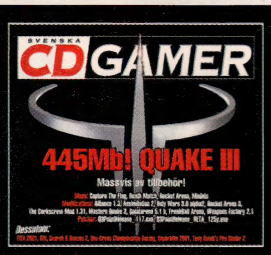
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

68 Saltstänkta primater! Arroganta pirat-wannabees! Vi har recenserat det senaste spelet i den mytomspunna *Monkey Island*-serien!



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

62 Westwood skapade RTS-genren med *Dune II* och nu återvänder de till sagan som startade allt – i 3D.



13 Återigen två proppfulla CD Gamer och denna gång har vi koncentrerat oss på *Quake III Arena*-spelarna. Hela 445 Mb med tillbehör finns på B-skivan. Det svenska spelföretaget UDS har tidigare släppt lite annorlunda titlar som *Airfix Dogfighter* och *Ignition*. Denna månaden har vi möjlighet att visa upp deras senaste minst sagt ovanliga spel *Sno-Cross Championship Racing*. Vi denna tidpunkt så har *Counterstrike 1.0* släppts vilket vi självklart ska försöka få med till nästa nummer.

NO ONE LIVES FOREVER

82 Årets bästa shooter? Monolith ger oss toppraffel i 60-talsstil med en suverän grafikmotor till på köpet.

TOMB RAIDER CHRONICLES

74 Laras femte äventyr. Bjuder det på några överraskningar?

SVENSKA PC GAMER

Nummer 48 December 2000

PÅ GÅNG!

18 THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON
Realtidsstrategi i orientalisk miljö.

20 PEACEMAKERS
Nu måste du även få medierna på din sida.

22 PIRATES ONLINE
Ohoj! En uppdatering av den gamla sjöröver-succén.

24 MAGIC & MAYHEM
Besvärjelse-bonanza!

SENASTE NYTT OM...

44 KINGDOM UNDER FIRE
Ännu mer realtidsstrategi i (dis)harmoni med rollspel.

46 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Någon som kan några fler nasseskämt? Inte?

48 ONI
Multi-action i japansk stil.

50 BATTLE OF BRITAIN
Spela hjälte i detta heroiska flygsim.

52 CLIVE BARKER'S UNDYING
Skräck-action! Det var på tiden.

54 RED FACTION
Röda fanor och stora vapen. Låter som kallt krig...

56 COMMANDOS 2
Mer härlig, spansk strategi i krigsmiljö.

60 BATTLE REALMS
Realtidsstrategi i orientalisk miljö - är det en ny trend vi ser?

FASTA AVDELNINGAR

10 LEDARE

28 NYHETER
Worms: World Party, Unreal Tournament: Infiltration, Horizons: Empire Of Istaria

38 MÅNADENS BÄSTA
Tja, vad säger man? *RA2* äger. One-way trip!

42 LÄSVÄRT
Steve ränner runt på ECTS. Ja jisses.

66 TOPPLISTAN
Phoett med spiel.

106 SPELFUSK
Bara för att vi avslöjar dem betyder det inte att du ska använda dem.

108 LÄSARNAS DUMPAR
Varning: bör läsas i målsmans sällskap.

110 OCENSURERAT
Brevskörden är diger som vanligt.

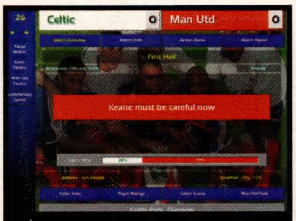
114 NÄSTA NUMMER
Med PCG in i 2001. Tjo!

DENNA MÅNADS RECENSIONER

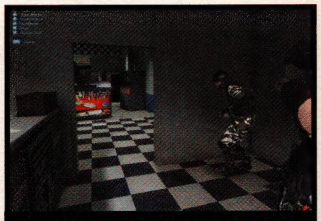
68 Escape From Monkey Island
74 Tomb Raider Chronicles
78 Gunman Chronicles
82 No One Lives Forever
86 Rune
88 PGA Golf Championship
90 Gunlok
92 Insane
94 Gift
96 Championship Manager 2000/2001
98 FIFA 2001
100 V-Rally 2
102 SWAT 3 Elite Edition

Gunman Chronicles- sid 78

Rune - sid 86



Champ. Manager 2000/01 - sid 96



SWAT 3 Elite Edition - sid 102

SVENSKA PC GAMER
Nummer 48 December 2000

Chefredaktör & ansvarig utgivare Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net
Redaktionschef Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.net
Redaktör Anders Björlin
anders.bjorlin@pcgamer.net
Redaktör Henrik Nordenberg
henrik.nordenberg@pcgamer.net
Medarbetare i detta nummer
Mikael Hjalmarson,
Hans Månsson
Layout, design & omslag
Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net
Thomas Owen
thomas.owen@medstroms.se

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.net
Förfrågningar om CD Gamer kan göras på
www.pcgamer.net/kundtjanst

Annonser
Mikael Olovsson, Tel: 0470-70 31 13
mikael.olovsson@medstroms.se
Jenny Olson, Tel: 0470-70 31 19
jenny.olsson@medstroms.se
Patrik Rehn, Tel: 08-692 66 34
patrik.rehn@medstroms.se
Anders Rinaldo, Tel: 08-692 66 19
anders.rinaldo@medstroms.se
Annonstraffic
Camilla Kastner, Carina Johnsson

Ledning
VD Jens P Stenseth
Marknadschef Jonas Svensson

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-617 23 40, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 497:50 kr för 12 nummer.
Du kan också boka din prenumeration på adressen: www.prenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen:
www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

Articles in this issue translated or reproduced from PC Gamer copyright Future Publishing Limited, England 2000. All rights reserved.
For more information about this and other Future Publishing Magazines via the World Wide Web contact http://www.futurenet.co.uk

© 2000 Medströms Dataförlag AB
ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.net
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

OBS! REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ FRÅGOR OM SPEL ELLER HÅRDVARA.

Allt material är skyddat enligt lagen om upphovsrätt. Eftertryck eller annan kopiering förbjuden.

Allt material i PC Gamer lagras och publiceras elektroniskt. Icke anställda måste meddela ev. förbehåll mot sådan lagring och publicering. I princip publiceras inget material med sådant förbehåll.

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna: PC Gamer, PC Gamer Special, SuperPlay, Svenska PlayStation Magasinet, PC Hemma, Datormagazin och E-Shop

TS-kontrollerad upplaga
36 800 helår 1999

THE future NETWORK
MD Medströms Dataförlag AB
www.pcgamer.net

GOD JUL OCH GOTT NYTT ÅR!

Nåväl, det är nog ett gäng dagar kvar till dopparedagen (nubbe och pappas köttbullar für alle) och årsskiftet (obligatorisk trollhatt för alla) när du får denna blaska i dina händer, men det gäller att vara ute i god tid.

Ute i god tid var jag inte förra året då jag handlade mina julklappar på Let's Buy It. Klickandet och betalandet var hur enkelt som helst, men efter det så var hela affären en pärs rakt igenom, med telefonköer på över en timme, och ett bemötande som var under all kritik när man väl kom fram. Det hela resulterade i att jag fick hälften av presenterna dagen innan jul, och hälften framåt nyår. Visst är det okej att handla på nätet, men har du inte gjort dina inköp när du läser detta, så är det på tok för sent att göra din shoppingrunda hemifrån lyan. Let's Buy It är i och för sig ett skräpföretag av rang som så många andra av de svenska Internet-månglarna (Boxman, vi sörjer inte din undergång), och visst borde jag ha vetat bättre. Svenska näthandelsföretag är för sent ute för att kunna stå sig i konkurrensen. De kan inte leverera, de kan inte hantera en kundtjänst, och det verkar faktiskt som om de flesta drivs av ett gäng giriga snorisar som gått ut Handels alldeles för tidigt. Klåpare! Studera det trevliga exemplet Amazon.com för lite nya infallsvinklar om hur företag ska drivas.

Ett mysigt undantag i shoppingdjungeln är de som säljer spel över nätet. I de flesta fallen har de sysslat länge med sin verksamhet, och det är i stort sett aldrig problem med leveranserna. Det enda jag kan klanka ner på är att de i sin reklam smäller upp spel som inte ska komma ut förrän om flera månader, och att de stolt visar upp dem som om de hade titlarna på lager. Det handlar givetvis om att de vill få in förhandsbeställningar, men det framgår sällan eller aldrig. Vidare så händer det ju även ofta att ett spel blir uppskjutet åtskilliga gånger, och har de då givit ett specifikt leveransdatum så sitter de verkligen i klistret.

Tro mig, jag vet. Reaktionen som kom när vi i vår *Red Alert 2*-recension (PCG 46) hade skrivit att spelet var "ute nu", fastän det i själv verket skulle släppas två veckor senare, var enorm och hänsynslös. Man kunde tro att vi hade slarvat bort läsarnas lottorader med 7 rätt. Och läsarna hade givetvis rätt. Hur kul är det att läsa att ens favoritspel har släppts i butik och ta cykeln in till byn tio mil bort för att köpa det, bara för att få ett "nej, det kommer inte förrän om två veckor, din slyngel", slängt i ansiktet? Som ni märker så försöker jag så smått be om ursäkt för denna fadäs, även om det som alltid är svårt att erkänna när man har haft fel. Får jag skylla på att vi när tidningen gick i tryck hade info om att spelet skulle vara "ute nu" på det angivna datumet? Inte det. Då böjer jag genast upp min bleka ändalykt för den som känner sig nödgad att ge mig ett par rapp med rottingen.

Månadens PC Gamer är vi lite extra stolta över. Som alltid, med andra ord. Förutom det fantastifabulösa innehållet på hela 116 sidor med recensioner på storspel som *Escape From Monkey Island* och *No One Lives Forever*, så ger vi er en exklusiv serietidning på temat *Red Alert 2*! För det är ju så - *RA2* är ett PC-spel som är värt att prisas närhelst man kommer åt, och så vet vi ju att de flesta av er läsare har vigt en alldeles speciell plats åt det i era små gamer-hjärtan. CD-Hasse har som vanligt riskerat liv och lem i sin jakt på heta demos, och jag kan nästan lova att ni inte blir besvikna den här månaden heller.

Nej, nu ska jag ut på bygden för att med offer och blot försöka driva bort det här evinnerliga regnet som alltid tycks ösa ner över Växjö.

Väl mött, och trevlig läsning!

Joakim Bennet
Redaktionschef
joakim.bennet@pcgamer.net

CD GAMER

DIN GUIDE TILL DECEMBER MÅNADS CD-SKIVOR

Åter igen två proppfulla CD Gamer och denna gång har jag koncentrerat mig på Quake III Arena-spelarna. Hela 445 Mb med tillbehör finns på B-skivan. Det svenska spelföretaget UDS har tidigare släppt lite annorlunda titlar som Airfix Dogfighter och Ignition. Denna månaden har vi möjlighet att visa upp deras senaste och minst sagt ovanliga spel Sno-Cross Championship Racing. Vi denna tidpunkt så har Counterstrike 1.0 släppts vilket vi självklart ska försöka få med till nästa nummer. Om ni hör av er med tips på demos som ni vill ha med på CD Gamer så bifoga länken till var ni hittade dem. Då är det större chans att de kommer med.

CD-Hasse

AGE OF EMPIRES: THE CONQUERORS EXPANSION

Fyra nya civilisationer att utforska. Testa tilläggspaketet till Microsofts storsäljare.

INDEX

SPELBARA DEMOS

Age of Empires II: The Conquerors Expansion
4x4 Evolution
Airport Inc.
Anarchy Online
Animorphs: Know the Secret
Close Combat 5: Invasion Normandy
Blair Witch Volume 2: Legend of Coffin Rock
Combat Mission: Beyond Overlord
Rune
Fifa 2001
Gift
Search & Rescue 2
Sno-Cross Championship Racing
Superbike 2001
Tony Hawk's Pro Skater 2

FIFA 2001

Varje nytt år har sitt eget FIFA från EA Sports, så även 2001

CLOSE COMBAT: INVASION NORMANDY

Upplev D-day på nytt

AGE OF EMPIRES II:
THE CONQUERORS EXPANSION

Microsoft

■ P166, 32 Mb RAM

The Conquerors är ett tilläggspaket för succéserien Age of Empires. Den innehåller fem nya civilisationer. Demon låter dig spela som azteker och mayaindianer. Förutom singelkampanjen går det även att spela ett multiplayerspel.

KONTROLLER:
VÄNSTER MUSKNAPP - VÄLJ ENHET
HÖGER MUSKNAPP - GE KOMMANDO
ENHETSTANGENTER:
T - ATTACKERA
C - KONVERTERA
DEL - TA BORT ENHET
B - EKONOMIBYGGNADER
G - GARNISON
E - HELA

4X4 EVOLUTION

Gathering of Developers

■ P233, 32MB, 3D-kort

Ett nytt spel från Terminal Reality där du kör 4 hjulsdrivna fordon över ett landskap där det knappt finns vägar. Demon innehåller två olika bilar; Nissan Xterra och Nissan Pathfinder. Det finns också två olika banor att välja mellan.

Kontroller:
Vänster - vänsterpil
Höger - högerpil
Gas - pil upp
Broms - pil ned
Växla upp - A
Växla ned - Z
Kamera vinkel - V
Handbroms - H
Strålkastare - L

AIRPORT INC.

Take 2 Interactive

■ P200, 16MB

Detta kanske inte är det bästa spelet du sett men bli inte förvånad om du kommer på dig själv med att ha suttit ett par dagar och finslipat din flygplats. Glöm inte att placera ut ett kontrolltorn innan du lägger ner för mycket möda på sopsortering och liknande.

Kontroller:
B - bygg
D - riv byggnad
M - karta
O - utvecklingsrapport
I - info center
V - kontrakt
Blanksteg - avbryt drag med mus
Vänster/höger pil - vänster/höger
Upp/ner pil - upp/ner
F - ekonomisk rapport
Z - reglera auto-zoom
S - spara
L - öppna
E - välj/avsluta terminal
P - objekts egenskaper
Num pad 4 - rotera medurs
Num pad 6 - rotera moturs

ANARCHY ONLINE

(rullande demo)

Funcom

■ MPG-uppspelare

Detta är en rullande demo av ett gigantiskt onlinerollspel som utspelar sig ca 30 000 år in i framtiden. Anarchy Online beräknas släppas första kvartalet av 2001.

ANIMORPHS: KNOW THE SECRET

Infogrames

■ P200, 32MB, 3D-kort

Detta spel bygger på TV-serien och boken The Animorphs där du får spela som Jake, Cassie, Rachel eller Marco. I spelet måste du ge dig i kast med onda makter och du har också en förmåga att ändra mellan att vara människa eller djur vilket kanske kan vara den avgörande faktorn för att du ska klara dig.

CLOSE COMBAT 5:
INVASION NORMANDIE

SSI

■ P200, 32 Mb RAM

Femte delen i Close Combat serien handlar om invasionen av Normandie. Spela antingen som tysk eller kontrollera de allierade vid invasionen på Dagen D.

BLAIR WITCH VOLUME 2: LEGEND OF COFFIN ROCK

Gathering of Developers

■ P2, 64MB, 3D-kort

Andra delen till Blair Witch spelet utspelar sig under amerikanska inbördeskriget. Här spelar du en soldat vid namn Lazarus som drabbats av minnesförlust. På sin väg möter han Robin Weaver och följer med henne in i skogen. Därefter går allt utför. Eller in i hörnet..?

COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD

Battlefront.com

■ P2, 200, 32MB

Plocka fram filen "krigs-förings-kunskaper" ur din hjärna, sätt igång det här demot och lägg ihop de båda.

Kontroller:
Höger musknapp - välj enhet
M - flytta
P - placera
O - rotera
H - göm
A - bakhåll
Z - knapp upp
L - line of sight
Markör - flytta kameran
Markör till sidokant - rotera vinkeln
Markör till över/under kant - flytta vinkel fram/bak
Esc - minimera
Extra stridskontroller:
F - spring
C - kräla
S - smyg
W - retirera
P - pausa
T - måltavla
N - nästa måltavla

SHAREWARE

AIRXONIX

En ny version av den gamla klassikern. Denna har 3D-stöd och du kan spela 7 nivåer.

ROCKYRACERS

Ett litet racerspel där du styr din farkost på en bana i rymden. Här räcker det oftast inte med att köra bra utan du måste skjuta dig fram också.

ZEOS FIGHTERS

En shoot-em up klon som i bland byter perspektiv till tredjeperson.

RUNE

Gathering of Developers

■ PIII 450, 64Mb RAM, 3D-kort

I Rune tar du dig rollen som Ragnar som ger sig i kast med ondskans makter. Rune är ett spel i tredjepersonsperspektiv som kombinerar action med plattformselement. M a o klarar man sig inte bara genom att gå runt och slakta. Fullversionen innehåller 25 nivåer och 15 stycken olika vapen att använda på fiender.

CD GAMER B

FIFA 2001

Electronic Arts

■ P166, 32MB, 3D-kort

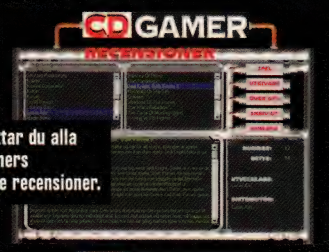
FIFA levererar som vanligt Tipsextra direkt hem i vardagsrumssoffan. Man kan kanske fråga sig hur mycket nyheter man kan lägga in i ett fotbollsspel egentligen, men här finns förbättringar i animeringen hos gubbarna och i omgivningen (t ex publik och väderförhållanden). Om du har en lågpresterande dator så finns det inställningsmöjligheter som gör att spelet flyter bättre.

Kontroller:

WINDOWS-MENYN

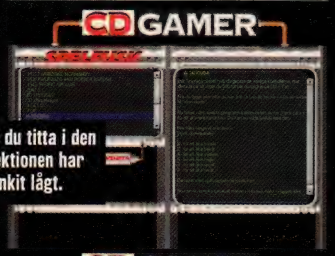
Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.



Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.

Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.



Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.

Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

PROBLEM?

Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:

www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och inte kan svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!

CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.

Upp/ned/vänster/höger pil - förflyttning
S - passa
D - skjut
W - spring
A - lob
Q - genomskärare
Ctrl, vänster Shift - hoppa, undvik tackling
E - blockera boll
Alt - 360 vändning
Blanksteg - formationsbyte
Esc - pausa

GIFT

Cryo Interactive

■ P200, 32MB, 3D-kort

Från Cryo kommer ett 3D-plattformsspel a _la Super Mario. Dock ser Gift bra mycket häftigare än den lille otäcke italienaren i snickarbyxor. Demoversionen innehåller en nivå.

Kontroller:
Up/ned pil - framåt/bakåt
Vänster/höger pil - vänd vänster/höger
Blanksteg - använd
Vänster Shift - action
Ctrl - hoppa
Tab - Shadow shoot eller titta runt
Enter - ändra vy
Esc - paus
Num pad 0 - centrera vy

SEARCH & RESCUE 2

Virgin Interactive

■ P233, 32MB

Ett nytt spel från Virgin där du tar kontrollen över en räddningshelikopter.

Kontroller:
Up/ner pil - nos upp/ner
Vänster/höger pil - rotera vänster/höger
G - landningsställ
B - bromsar
M - AFCS av/på
V - Talon av/på
P - pause
1 till 0 - ändra vy
F2 - vinsh dörr öppen/stängd
F10 - nästa waypoint
F11 - Autopilot
F12 - hovermode

SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING

UDS

■ P200, 32 Mb RAM

Inte ofta vi får in snöscooterspel på redaktionen men här kommer ett från svenska speltillverkarna UDS. Här får du möjlighet att ta dig rollen som en fartblind same och maxa en snöscooter. Fullversionen innhåller sju olika platser att köra på och tolv olika snöscootrar. Demoversionen innhåller en bana.

Kontroller:
Pil vänster/höger - styr vänster/höger
Pil upp - luta föraren framåt
Pil ner - luta föraren bakåt
Höger Shift - accelerera
Höger Ctrl - bromsa
Enter - trick knapp
End - byta kamera
Höger Alt - titta bakåt
Esc - Pausa spelet

SUPERBIKE 2001

EA Sports

■ P266, 32MB, 3D-kort

Så här mitt i vintern så levererar vi demoversionen av årets version av EAs Superbike.

Kontroller:
Upp/ned pil - accelerera/bromsa
Vänster/höger pil - vänster/höger
Höger Ctrl - titta bakåt
I/K - växla upp/ned
O/L - förare upp/ned
P - gester
F1 - vy långt bak (normal)
F2 - nära vy
F3 - flytande vy
F4 - fixerad vy
F5 - hjälm vy
F6 - bensintanks vy
F7 - cockpit vy
F8 - front vy
F9 - hastihetsmätare m.m. av/på
F10 - väglinje av/på

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Activision

■ P200, 32MB, 3D-kort

Tony Hawk återvänder till PC-världen med Pro Skater 2. Här kan du åka på ett antal olika banor, åka som någon av proffs-åkarna eller skapa din egen personlighet. Fullversionen innhåller också en editor där du kan skapa egna banor.

Kontroller:
Numpad 8, V - slide
Numpad 2, blanksteg - hoppa/Olly
Numpad 6, B - grab
Numpad 4, C - kick
Pil upp/ner - upp/ner
Pil vänster/höger - vänster/höger
Numpad 7 - snurra vänster
Numpad 1 - snurra höger
Numpad 9 - snurra vänster 180
Numpad 3 - snurra höger 180
P, Escape - Pause

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

Alla patchar och tillbehör hittar du genom att använda Utforskaren.

HEAVY METAL F.A.K.K.2 V1.02

QUAKE III ARENA

Maps
Capture The Flag
Death Match
Rocket Arena
Models
Modifications
Alliance 1.3
Assimilation 2
Holy Wars 3.0 Alpha 2
Rocket Arena 3
The Corkscrew Mod 1.31
Western Quake 3
SplatArena 5.1 b
FreakBall Arena
Weapons Factory 2.1

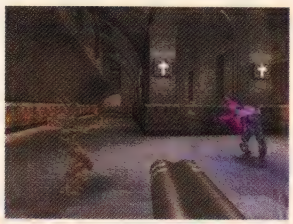
PATCHAR

Q3PointRelease_117.exe
Q3PointRelease_BETA_125y.exe

SHOGUN TOTAL WAR V1.11

SOLDIER OF FORTUNE GOLD V1.06

VAMPIRE THE MASQUERADE V1.1



excessive force

WingMan Force 3D

WingMan RumblePad™

WingMan Formula™ Force GP

Det närmaste du kan komma att ha ett riktigt vapen i handen. WingMan® Force 3D. Skaffa dig det övertag som behövs för att vinna, och den känsla som krävs för att göra upplevelsen verklig. Känn kraften, med Logitech®. **www.logitech.com**

WingMan®

Logitech®

An Official product of the FIA Formula One World Championship

© 2000 Electronic Arts Inc. Made exclusively for EA SPORTS. EA SPORTS, EA SPORTS BIG, the game is a trademark of Electronic Arts Inc. Electronic Arts™. "Formula 1", F1, FIA, FIA Formula One World Championship, Williams and the Williams logo are trademarks of Williams Grand Prix Engineering Limited. Formula One Administration Limited. Ex officiel FIA licensed product. © 1997 EA SPORTS © 2000 NHL. © NHLPA 2000. Playstation and PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PC CD AND PlayStation 2 COMING SOON

KICKIMUS MAXIMUS ASSIMUS

SPÄNNING SOM KÄNNS I MAGEN. UPPGÖRELSER SOM FÅR JORDEN ATT SKÄLVA. OCH FART MED LJUSETS HASTIGHET. VILL DU BLI EN GLADIATOR FÖR DET NYA MILLENIET? VÄLJ VAPEN. SPORT BLIR INTE BÄTTRE ÄN SÅ HÄR I DETTA ÅRHUNDRADE. OCH I NÄSTA. OCH NÄSTNÄSTA.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM

En första titt på...

THREE KINGDOMS FATE OF THE DRAGON

Ett strategispel inspirerat av en kinesisk roman från 1300-talet. Det är bättre än vad det låter... **Av IAN ROXBURGH**

Detaljnivån är i nivå med den i *Age Of Empires II.*

Enheterna kan formeras för att passa strategin.

DÄRFÖR KOMMER *TK: FATE OF THE DRAGON* ATT GÖRA DIG ELD OCH LÅGOR...

- Varje kungadöme har unika enheter som gör att varje sida ter sig annorlunda i spel.
- Precis som i *Civilization II* kommer diplomati att spela en stor roll.
- Spelet har en fascinerande handling, som bygger på en urgammal roman.
- Striderna kommer att vara mer komplexa än i andra strategispel i realtid.

UTVECKLARE	OVERMAX	GENRE	RTS
UTGIVARE	EIDOS	RELEASEDATUM	VÅREN 2001

Kurtisanerna satte på sig lösmustascher för att behaga sin herre.

På slagfälten kommer vi att se hundratals enheter.

VAD HAR KINESERNA NÅGONSIN GJORT FÖR OSS? Um... krut, klockor, jordbävningsdetektorer, stora murar... och så nu *Three Kingdoms: Fate Of The Dragon*. Egentligen så har vi ju inte sett det ännu, men Pekingbaserade Overmax sliter hund för att vi ska få det till våren. Och vi har all anledning att hetsa upp oss över det. När *Shogun: Total War* äntligen släpptes så vann det mycket på att vara innovativt, och att det förde in lite orientalisk kultur i RTS-världen. Vid det här laget är vi så vana vid tanks, orcher och robotar att lite historisk korrekthet kan vara lika intressant som det är nytt och lärorikt. Okej, det är kanske att överdriva en aning, men ni förstår vad vi menar.

Spelet är baserat på en roman från 1300-talet, och det utspelas under en av de mest berömda och turbulenta perioderna i Kinas historia. Du kan alltså vara trygg i förvissningen om att här kommer finnas blod och mord i överflöd. För att göra en lång historia kort så började det hela år 184, med att ett stort bondeuppror störtade den kinesiska regeringen. Således var positionen som härskare ledig, för den som vågade ta den. Tre rivaliserande krigsherrar slogs om herraväldet fram till år 280. Nästan 96 år av död, förintelse och skräck, alltså.

Three Kingdoms tar inspirationen från Han-dynastin, och där kommer finnas 19 autentiska byggnader och över trettio föremål från perioden. Du kan dock förvänta dig mer än det vanliga byggandet för att samla resurser till soldater som man kan sända ut i strid. Dina truppers styrka kommer bestämmas av faktorer som tillgång till mat, generalernas erfarenhet och offer. Likaledes kommer det civila livet påverkas av hur du hanterar handelsmän, spioner och olika officiella ämbetsmän. Bland trupperna finner vi infanteri, bågskyttar, soldater med bredsvärd och kavalleri. Infanteri som får tag på hästar kan bli kavalleri, och kavalleriet kommer att reduceras till infanteri om deras hästar dukar under (precis som i ett annat orientaliskt strategispel under utveckling - *Battle Realms*, som du också kan läsa om i det här numret). Magiker kan kasta stridsbesvärjelser (vilket kanske inte är så autentiskt), du kan också rekrytera fältherrar som sätter upp läger och brukar strategier som bakhåll, förklädnad och mordbrand. Du kommer att kunna rekrytera bland 300 historiska generaler, som var och en har sina egna specialiteter och egenskaper.

Än så länge vet vi inte mycket om hur det hela fungerar i multiplay, men vi kommer helt säkert att få se strider man-mot-man, såväl som co-op med stöd för upp till åtta spelare. Det hela verkar faktiskt vara så bra att vi nog sticker över till Kina för en personlig demonstration. PCG

Ja, ja... men blir det lika bra som boken?

"REKRYTERA BLAND 300 HISTORISKA GENERALER, SOM VAR OCH EN HAR SINA EGNA SPECIALITETER OCH EGENSKAPER."

ÄRANS ANSIKTE

Tack vare den öppna strukturen i *Three Kingdoms* så kan spelare importera egna, inscannade foton som kan användas till huvudkaraktärernas ansikten. Detta element blir givetvis upphov till en hel del goda skratt, men vi frågar oss ändå varför det inte används mer i spel. Få se nu, var har jag det där skolfotot från nionde klass...

Med lite tur så får vi se riktiga belägringar.

KOMMER SNART!

Håll utkik efter mer info efter nyår.

UTVECKLAR DATA

Namn: Overmax Studio

Ursprungsland: Kina

Grundat: 1995

Antal: 15

Bakgrund: Overmax är del av det Hongkong-baserade Object Software. 1996 var Object den första kinesiska utvecklaren att släppa ett spel i Väst.

Tidigare spel: *Hooves Of Thunder, Sports Pinball, Metal Knight.*

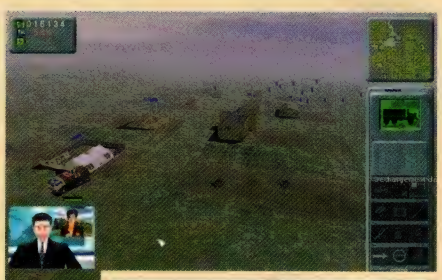
En första titt på...

PEACEMAKERS

Polera medaljerna, generaler. Nu har media ögonen på er.

Av STEVE BROWN

Håll utkik efter Norman Schwarzkopf.



Det är öken och det ser ut som det är en storm på gång.

DÄRFÖR KOMMER *PEACEMAKERS* ATT STILLA VÅRA FÖRVÄNTNINGAR...

- Alla befälhavare kommer att bete sig som mig. Mycket "mig" överallt.
- Det baseras på samma teknologi som används i riktiga, militära simulationer.
- Du kan spela som ondskefulla diktatorer i multiplay.
- Du måste hålla media nöjda. Äntligen ett spel som fattar läget.

UTVECKLARE	MASA	GENRE	REALTIDSSTRATEGI
UTGIVARE	UBISOFT	RELEASEDATUM	MARS

Det krävs att du litar på dina underlydande om du ska kunna hantera flera olika konflikthärdar.

OKEJ, konventionell krigföring. Kanske inte det mest uppenbara valet men det är motivet för *Peacemakers*, spelet som har en ny infallsvinkel och en AI som av allt att döma kommer att slå världen med häpnad. "Spin", som den populära politiska termen lyder, är en framträdande taktisk faktor i spelet. Medan du kontrollerar FN-liknande trupper i geopolitiska kampanjer är civila frågor lika viktiga som att vinna slagen. Målet här är att skapa fred, inte krig. Med andra ord innebär seger ett politiskt besgrande av dina fiender istället för total utplåning.

TV-reportrar på marken producerar realtidsrapporter och dessa reportrar spelar en nyckelroll som påverkar dina "popularity points" som i sin tur påverkar din finansiering, stöd och kapacitet på slagfältet. Humanitära organisationer övervakar också den civila situationen och oacceptabla förluster kan göra att du förlorar spelet. Tyngdpunkten ligger på din roll som kommendant över de hundratals olika fredsbevarande enheterna. Du kan lägga över så mycket mikromanagmenet du vill på dina självständiga AI-befälhavare, så att du kan ägna dig åt de stora besluten och ta hand om AI:ns misstag som du skulle vara tvungen att ta hand om i en riktig "overlord"-situation.

Allt detta kanske låter lite dubiöst, men när man studerar utvecklarnas historia och deras planer för befälhavarnas AI stiger intresset.

Artificiellt liv istället för artificiell intelligens är termen som används av de franska utvecklarna MASA för att beskriva AI:n och detta återspeglar de breda mänskliga egenskaperna hos varje enhet i spelet. MASAs DirectAI-teknologi som används i *Peacemakers* utvecklades ursprungligen för att användas i simuleringar med industriella och militära tillämpningar.

MASA insåg att alla existerande GCF-applikationer (Gomputer Generated Force) var förhållandevis enkla och skrev sin egen DirectAI-motor så att den skulle vara anpassningsbar och inte behöva en operatör under militära krigssimulationer. MASA har redan utvecklat ett beteendestyrt system för luftstridssimulering i samarbete med Matra Bae Dynamics och hoppas att resultatet snart kommer att bli ett referensverk på den militära simulationens område. MASA förhandlar redan om kontrakt med arméer världen över. I praktiken kommer du förmodligen att få bättre stridsträning genom att spela Peacemakers än vad många av dagens arméer får.

I *Peacemakers* kommer DirectAI-systemet sannolikt att ge aldrig tidigare skådad realism. Befälhavarna lär sig dina strategier allt eftersom kampanjen fortskrider och de blir dina effektiva hantlangare. Eftersom händelserna äger rum på flera ställen samtidigt måste du ovillkorligen delegera till dina officerare så att de kan ta hand om grovjobbet medan du håller ett öga på helhetsbilden.

Opponenternas AL (Artificial Life) är lika avancerad och tvingar spelaren att ändra taktik för att lyckas. Opponenterna anpassar sig till dina strategier och beräknar kommande drag om du blir allt för förutsägbar. Du kanske kommer undan med samma attackformering två gånger, men tredje gången kan du vara säker på en oväntad manöver från fienden.

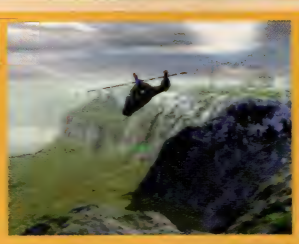
Lägg till detta imponerande system de massiva, världsomspännande kampanjerna, de stora miljöskillanderna och möjligheten att spela diktator eller fredsbevarare i multiplay och du har ett riktigt modernt RTS som kan förena nationer världen över. PCG

"OPPONENTERNA ANPASSAR SIG TILL DINA STRATEGIER OCH BERÄKNAR KOMMANDE DRAG."

De senaste militära enheterna kommer att vara tillgängliga i *Peacemakers*, inklusive denna B2 Stealth Bomber.

KAPTEN ZOOM

***Peacemakers* verkar orättvist begåvat med både hjärna och utseende. 3D-motorn zoomar från 30 meter till 2 km och precis som i det kommande *Delta Force: Land Warrior* kommer det att blanda äkta 3D och Voxel-teknologi. Bland detaljerna märks delfiner som följer efter fartyg, örnar som bygger bo, rester efter explosioner, hjulspår, vågor, reflektioner, undervattensrörelser, dimma, rök, vädereffekter och skuggor i realtid.**



Zooma ut helt och hållet och beskåda 2x2 km av underbart texturerat landskap.

Du kan zooma ner till 30x30 meter, där de individuella enheternas utseende kan skönjas.

KOMMER SNART!

Vi lär återkomma till *Peacemakers* alldeles snart...

UTVECKLAR DATA

Namn: MASA (Mathématiques Appliquées)

Ursprungsland: Frankrike

Grundat: 1997

Grundat: 50, 10 arbetar heltid med *Peacemakers*

Bakgrund: Mathématiques Appliquées grundades av Bruno Heintz och är världsledande inom artificiell intelligens. Gruppen har två divisioner, en som fokuserar på industri och en som fokuserar på konsumentappli kationer, inklusive spel.

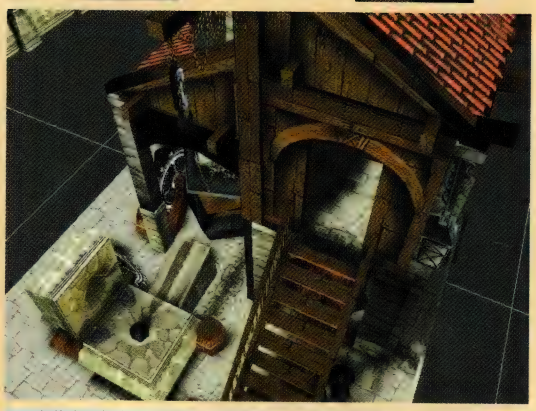
Tidigare spel: Peacemakers är deras första egna titel.

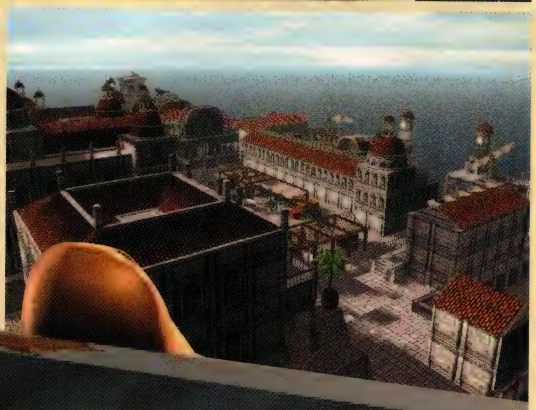
En första titt på...

PIRATES ONLINE

Hoppa ombord för en lektion i svärdfäktning och plundring. Arrrrrgggg....

Av IAN ROXBURGH





Städer och hamnar kommer att vara fria för utforskning och kommer att ändras under spelets gång.

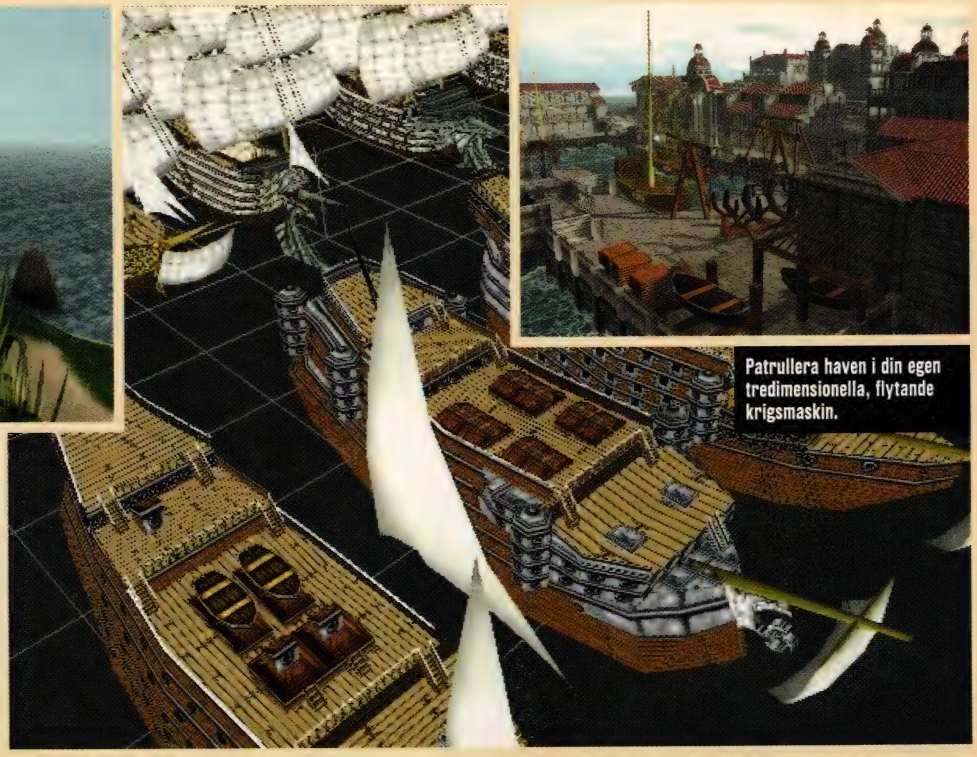
"Min käre herre, jag rekommenderar dig att ge oss den där tunga pengasäcken. Pronto."

PIRATES ONLINE KOMMER INTE ATT GÖRA DIG SJÖSJUK DÄRFÖR ATT...

- Du kan spela som en pirat, handelsman, upptäckare eller soldat.
- 3D-grafikmotorn ser bättre ut än i de flesta andra multiplayerspel.
- Du kommer att kunna anpassa ditt skepp exakt som du vill.
- Originalspelet kommer troligtvis att vara gratis.

UTVECKLARE	NEO SOFTWARE	GENRE	ONLINE-SPEL
UTGIVARE	GAMEPLAY	RELEASEDATUM	VÅREN 2001

"Det läcker in på styrbord sida, kapten"



Patrullera haven i din egen tredimensionella, flytande krigsmaskin.

OKEJ, det är inte så många pirater som har den typiska hjältestämpeln på sig (Guybrush och Pugwash inräknat) men visst är deras livsstil ett intressant kapitel. Ett liv på de sju haven innebar plundring och slagsmål och papegojor som sitter på axeln och skränar. Lägg till lite plankgång, lite rom, en begravd skatt, ögonlappar och ett och annat träben så förstår ni varför Neo Software anstränger sig för att ta fram ett spel med pirathandling.

Pirates Online sägs erbjuda en helt ny nivå av massivt online-spel men å andra sidan har vi ju hört det förut. Men med *Pirates* har vi en anledning att bli lite upphetsade. Det är otroligt detaljerat och innehåller en 3D-värld som ska kunna vara värd åt 100,000 online-spelare samtidigt. Själva spelandet ska enligt uppgifter innehålla "en otrolig nivå av detaljrikedom och grafik och det kommer att få alla linjära äventyrsspel att likna skämt". De är inte lite stora i orden...

Pirates Online kommer att bli det första multiplayerspel som inte baseras på fantasy-sagor och alla deltagare kommer att starta med endast ett klass 1-skepp för att sedan ge sig ut på böljan den blå i jakt på rikedomar och äventyr. Men den klassiska benknäckarmetoden är faktiskt inte den enda vägen framåt. Framgång och rikedomar kan även uppnås genom att man blir handelsresande, sjöman eller butiksägare i staden. Olika delar av ditt skepp (som t ex rigg och vapenutrustning) kan uppgraderas för att göra ditt skepp snabbare och starkare och andra skepp kan t o m köpas eller stjälas från andra spelare. Vill du ha en uppgradering? Sno den då från någon annan.

"EN RIKLIGT DETALJERAD 3D-VÄRLD SOM SKA KUNNA VARA VÄRD ÅT 100,000 ONLINE-SPELARE SAMTIDIGT."

Öar kan upptäckas, köpas eller övertas med våld för att sedan användas som gömställe för dina skatter eller för att kunna utvecklas till en koloni. Då en stor del av spelet är lagt på att spelare sinsemellan ska kunna interagera, kommer man som spelare kunna gadda sig samman för att överta öar eller andra skepp. Världen är ditt spelfält, så länge som du kan hålla dig undan från dina bittra fiender i "the Royal Army".

Om detta inte passar din smak kan du istället sätta upp dig på ett vanligt rollspelsäventyr. Uppdragen kan då bestå i att t ex leta efter en hemlig skattkammarö, att leverera ett brev till en markis eller att rädda en guvernörs dotter. Spelarna kommer att kunna ströva fritt i vilka städer som de vill och de är även fria att segla vart de vill. Mycket energi läggs ner på att få 3D-omgivningen så realistisk och inbjudande som möjligt.

Nya spelare behöver inte känna att de är ute på för djupt vatten då det kommer att finnas online-stöd och hjälp och möjligheten att köra en tutorial innan man hoppar in i piratvärlden. Ytterligare stöd kommer att finnas inuti spelet i form av spelare från Gameplay.

Utvecklingen är fortfarande på ett tidigt stadie men Gameplay hoppas att spelet kommer att vara klart till våren 2001. Då man för första gången visade upp det för allmänheten på ECTS använde man ett unikt serverkoncept som tillåter ett obegränsat antal spelare delta i byggandet av ett enormt online-samhälle. Husen och skeppen är uppdelade i moduler som tillåter världen att ändras konstant genom spelet.

Allt ser väldigt lovande ut. För att citera Tim Gummer på Gameplay: "Vi är övertygade att *Pirates* kommer att bryta ny mark för alla multiplayerspel. Det är det första som inte baseras på "fantasy" och med dess superba utseende kommer vi att nå ut till en bred publik."

Om Gameplay kan leverera hälften av vad de lovar, kan *Pirates Online* bli en succé. Vi håller er uppdaterade. PCG

PÅ BÖLJAN DEN BLÅ

***Pirates Online* innehåller fullt av skepp som kan specialutrustas allt efter din egen smak. Alla stora områden designas som olika moduler så att man får möjlighet att utrusta det som man vill och skapa sin egen skuta.**

UTVECKLAR DATA

Namn: Neo Software

Ursprungsland: Österrike

Grundat: 1993

Grundat: 34

Bakgrund: Även om de har några få spel på deras samvete fram tills nu så är *Pirates Online* deras största projekt hittills.

Tidigare spel: *Cloul2, Alien Nations*

KOMMER SNART!

Vi tar en riktig djupdykning i *Pirates Online* om några månader.

Bygg hamnar och städer för att starta nya samhällen.

En första titt på...

MAGIC & MAYHEM: THE ART OF MAGIC

Lär dig konsten att trolla. Lookie, lookie no hands! **Av MIKAEL HJALMARSON**

Skelett i spel är alltid bra. Men varför de röda mockasinerna? Charybdis satsar hårt på 3D-effekterna.

DÄRFÖR KOMMER *MAGIC & MAYHEM* ATT SLITA SKÄGGET AV KONKURRENTERNA...

- Blandningen av strategi och rollspel verkar lockande.
- 3D-grafik med diverse tillhörande effekter är alltid intressant.
- Över 60 olika trollformler att testa på skogens invånare.
- Stöd för åtta spelare över lokalt nätverk och Internet.

UTVECKLARE	CHARYBDIS	GENRE	RPG/STRATEGI
UTGIVARE	VIRGIN	RELEASEDATUM	JANUARI 2001

Jajamän – orcher med jättestora spikklubbor är alltid välkomna.

Mythos spelvärld får ett lyft tack vare övergången till tjusig 3D.

MYTHOS Games *Duel: The Mage Wars* **blev ganska stort i Europa och efter ett namnbyte till** *Magic & Mayhem* **blev även jänkarna glada. Spelet bjöd på en blandning av strategi och rollspel som fungerade på vissa områden, men tappade en del stilpoäng. Fansen är dock eniga om att det är ett av de mest beroendeframkallande spelen som har gjorts och nu är en uppföljare på gång.**

Även denna del produceras på vår sida av Atlanten, fast det är brittiska Charybdis som står för arbetet. Utvecklarna har valt att titta bakåt i historien och presenterar en handling som börjar långt innan det första äventyret. Världen är mindre civiliserad och användandet av magin är en större del av vardagen. Balansen mellan mörker och ljus, godhet och ondska och mycket annat styrs av en allsmäktig magiker, men av någon konstig anledning trillar denne av pinnen. Utan magikerns vägledning blir det oroligheter och i vanlig ordning börjar människorna att kriga med varandra. I denna våldsamma miljö får spelaren prova på livet som trollkarlslärling. Hjälten Aurax tvingas ut på ett mycket farligt äventyr.

Enligt Charybdis ska handlingen vara riktigt välskriven, eftersom de har anlitat en författare för att få ordning på manuset. Med andra ord kanske vi slipper den vanliga typen av rollspelshistorier som ofta skrivs av programmerarna själva. *Art of Magic* kan beskrivas på samma sätt som originalkonceptet för *Warcraft III*. Spelaren styr en mindre grupp av äventyrare men striderna blir mycket mer taktiska, då det gäller att hålla ordning på trollformler. Äventyret styckas upp i olika uppdrag och spelaren måste välja vilka trollformler som ska "plockas med". Det gäller med andra ord att inrikta sin magiker på olika områden. Erfarenhet kommer givetvis att hanteras som vanligt, med karaktärer som blir bättre på färdigheter som utövas ofta. När spelaren kommer längre in i äventyret kommer det att finnas 60 olika trollformler att leka med.

"CHARYBDIS HAR VALT ATT GÅ ÖVER HELT TILL 3D-GRAFIK I DENNA UPPFÖLJARE."

Charybdis har valt att gå över helt till 3D-grafik i denna uppföljare. I den tidiga version vi fick se fanns det mycket kvar att önska, men det finns verkligen potential. Utvecklarna ska använda många av de nya finesserna som DirectX 8.0 ger. Bland annat kommer alla karaktärer att använda "surface skinning", en teknik som eliminerar mellanrum i segmenterade polygonobjekt. Med andra ord blir polygonobjekten mer realistiska. Bumpmapping och enviroment mapping ska också implementeras, vilket bådar gott.

Art of Magic kan bli ett riktigt underhållande spel, som kan komma att rädda oss ur vintermörkret efter nyår. Det är dock ännu för tidigt att säga om Charybdis har lyckats överföra Mythos värld till 3D. Mycket hänger på gränssnittet och särskilt på kamerasystemet. Handlingen kan bli intressant men som vanligt vill det till att utvecklarna anlitar bra skådespelare för rösterna. PCG

Det snålas inte på ljuseffekterna i *Magic & Mayhem*.

KOMMER SNART!

De söker betatestare nu. När vi får tag på spelbar kod, talar vi om det för er.

ETT ÄVENTYR FÖR FLER

Att äventyra över nätverk kommer att bli en stor del av *Magic & Mayhem*. Åtta spelare kan ge sig in i spelvärlden och givetvis går det att bilda en liten grupp. Ett gäng äventyrare kan dela på sina prylar och sköta olika uppgifter. Charybdis är ganska hemlighetsfulla när det gäller just multiplay. Förmodligen kommer det att finnas en del olika spelstilar i den färdiga versionen.

UTVECKLAR DATA

Namn: Charybdis

Ursprungsland: USA

Grundat: 1996

Bakgrund: Har tidigare jobbat nära TV- och musikindustrin.

Tidigare spel: *Machines*

Ancient Enemies, Frozen

You're in Our World Now!™

EverQuest – Scars of Velious™: The new expansion pack for the most popular on-line game

- Includes newly discovered frozen continent of Velious with 16 new advanced adventure zones
- Hundreds of new magical items
- A new cast of creatures such as Frost Giants, Ice Dragons, Cabe Bears, Snowfang Gnolls, Storm Giants and more
- Full version of either EverQuest or Ruins of Kunark™ required

Further information:
Ubi Soft Sweden · Tel +46-8 564 351 30 · E-mail: info@ubisoft.nu

Published by Ubi Soft Entertainment under license from Sony Computer Entertainment America Inc. EverQuest, Scars of Velious and You're in Our World Now are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. Verant Interactive and the Verant Interactive logo are trademarks of Verant Interactive Inc. ©1999 Sony Computer Entertainment America Inc. The Sony Computer Entertainment logo is a registered trademark of Sony Corporation.

Wastes, & New Adventures

EverQuest
The Scars of Velious™

The Station™
www.station.com

VERANT interactive™

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT®

Ubi Soft ENTERTAINMENT
www.ubisoft.se

NYHETER

8 PACKADE GAMERSIDOR...

SPECIALRAPPORT

FRAGGA EN KONSOLARE

Snart kommer vi få möjlighet att slå konsolspelare också.

Alla ni där hemma tar första bästa konsolägare och ger dem en stor kram.

Online-spelandet har varit PC-spelarnas övertag över konsolfolket, men i och med nästa generations konsoler, kommer det att dyka upp en och annan nykomling på nätet. Tillkännagivanden från tillverkare har slagit fast att servers som kan hantera både PC och konsoler snart blir verklighet.

FPS har alltid varit de största dragplåsterna för onlinespel och *Quake III Arena* kommer att vara det första spel som gör det möjligt för PC-veteraner att testa skickligheten hos konsolspelarna. Dreamcasts europeiska server, DreamArena, kommer att ge PC-spelare chansen att möta sina konsolfiender, en månad efter att *Quake III* släppts på Dreamcast. Nybörjarna får alltså en månad på sig att öva. Extra *Quake III*-kompatibla koder och unika Dreamcastnivåer (tagna från *Team Arena*) kommer att finnas tillgängliga för nedladdning via nätet för PC-användare. Sega planerar att låta PC-spelare få möjlighet att starta egna spel som Dreamcastanvändare sedan kan vara med i.

Det har varit en minst sagt besvärlig start för denna PC/konsol-sammanslagning. Liknande planer fanns för Dreamcastversionen av *Half-Life* men fördröjningar har gjort att det lutar åt att multiplayeralternativet kommer att komma med ett add-on pack som möjligen släpps senare. *Unreal Tournament* som precis blivit klart för Dreamcastkonvertering, skulle kräva en sådan nivåändring, för att kunna klara av det snäva minnesutrymmet, att Epic bestämt sig för att inte utveckla ett PC-till-Dreamcast-alternativ.

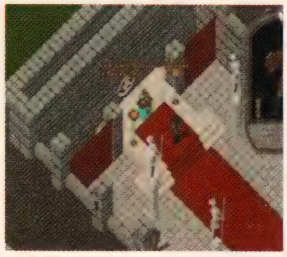
Spelutvecklare har sina egna idéer om spel över plattformarna. Codemasters tillkännagav nyligen att deras Multiplayer Network (CMN) kommer att starta den 24 november, och Capcom lovar en liknande release någon gång under nästa år. Alla nya spel från Codemasters kommer att vara kompatibla med denna nya nätverksfunktion och först ut är bilspelet Insane. För tillfället är detta bara för PC, men i framtiden kommer det att finnas stöd både för både PlayStation2 och X-box. Från hösten 2001 kommer Capcom också att släppa spel som gör det möjligt för PC, Dreamcast, X-box, PlayStation2 och Gamecubespelare att mötas på internet. Trots att det finns vissa hinder, som t ex Dreamcasts begränsande 33k modem, är spel mellan plattformar efterlängtat. Mycket beror på hur bra det går att blanda de olika plattformarna.

> "PC-spelare får möjlighet att starta egna spel som DC-användare kan vara med i"

Många PC-rovdjur slickar sig om munnen vid bara tanken på att kunna få delta i FPS-slaget som kommer att inleda denna närverkssammanslagning (hur många konsolägare kommer att köpa tangentbord och mus?), men så snart spelutbudet ökar kommer striderna att bli jämnare och jämnare.

ULTIMA ONLINE

Ansiktslyftning för detta mycket poulära rollspel.
SID 34



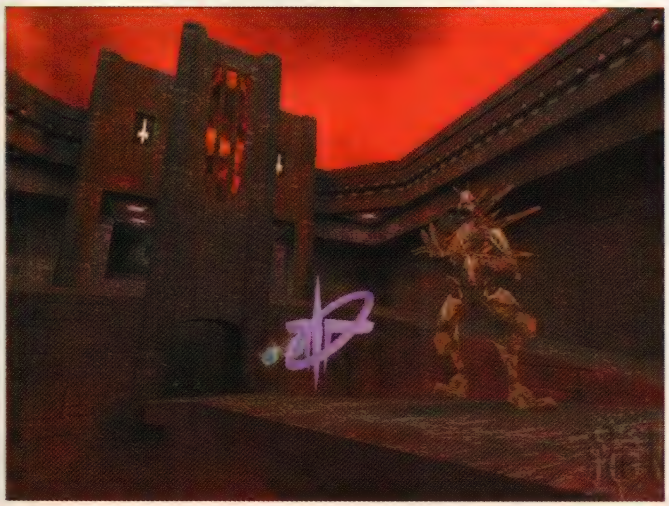
WORMS WORLD PARTY

Duger detta masklir i väntan på Worms 3D?
SID 32

HORIZONS

Enorma online-världar att strosa runt i, kan det vara något?
SID 38

PC:ns mus och tangentbord kommer att ge oss en fördel.



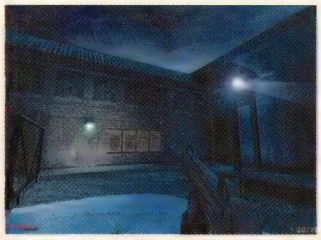
SHOOTER

TEAM FORTRESS 2

Valve rullade in TF2 i garaget och bytte motor.

Team Fortress 2: Brotherhood of Arms, är det mest omtalade spelet någonsin, främst pga att det har varit i utvecklingsstadiet i evigheter. Nu får de trånande fansen stå ut med ännu en försening då det ryktas om en release första kvartalet 2001. Det som kan vara intressant att notera är att stommen av *Quake II*-motorn anses vara för svag och har bytts ut. Vilken motor som ska användas istället är dock inte officiellt. Ett lustigt sammanträffande är att man bestämde sig för att byta motor strax efter att man anställt LithTech-programmeraren Michael Dussault.

Valve är inte villiga att diskutera vilken motor man ska använda i *TF2* men har däremot dementerat att *Quake III*-motorn skulle vara aktuell. Kan det kanske vara aktuellt med LithTech-motorn? Hmmm...



(vänster) Är det så här vi kommer att få se TF2?
(nedan) Skjutglada pojkar i TF2.

KORTISAR

Små godbitar från nyhetsskörden.

3D SIMON

Rykten vill göra gällande att Hasbros *Simon the Sorcerer 3D* är färdigt för release. Det lär dock dröja ett litet tag till innan vi får ta del av det då alla felen måste rättas till innan releasen blir av. Det blir alltså för tredje gången vi får se *Simon the Sorcerer* och denna gång kan vi styra honom i en härlig 3D-miljö. Sjuk humor och andra lustigheter är saker vi väntar oss av 3D-Simon.

ONT OM PLATS PÅ HÅRDDISKEN?

Seagate har presenterat Barracuda 180 - världens största hårddisk. Den 180 GB stora hårddisken kan lagra så mycket textdokument att om man la dem ovanpå varandra, skulle de bli en hög som var tre gånger så hög som Empire State Building. Är det inte störigt när man tvingas avinstallera en gammal klassiker bara för att få rum med det senaste liret? Nu, med Barracuda 180, slipper vi detta problem.

UTE PÅ HAL IS

Vi trodde att de två senaste *Carnivores*-titlarna var så förhistoriska som det bara går att bli, men det hindrar inte Wizardworks från att göra ytterligare en uppföljare. *Carnivore: Ice Age* är, som man kunde ana, en FPS som utspelas i en tid då ullhåriga mammutar och sabeltandade tigrar knallade omkring på den snötäckta jorden. Men inte länge till...
I detta spel får du nämligen... trumvirvel... skjuta dina förhistoriska rivaler med en pistol. Än finns inget releasedatum på detta originella spel.

ROLLSPEL

ARX

Låter som någon fått något i halsen

Vi saknar Looking Glass Software. Du saknar Looking Glass Software. Och utvecklarna, de stora lipsillarna, saknar också Looking Glass Software. Så det är inte så konstigt att vi ser influenser av det gamla hederliga originalspelet *Ultima Underworld*, i detta kommande spel

Nej, men vilken stor mun du har...

Fint ansikte, synd på armarna bara... Ta mitt råd, erbjuder hon dig en massage, säg nej vad du än gör.

från nykomlingarna Arkane Studios. Allt utspelas inuti ett jätteberg där alla tar skydd från den döende solen (nästan säkert en tunn ekologisk historia som ligger bakom), och allt går sin gilla gång. Du sköter dina äventyrliga sysslor med ett avancerat stridssystem där du kan välja styrka på dina anfall och magisystemet verkar bli minst lika lovande. Du kommer att kunna definiera dina egna besvärjelser t ex. Förhoppningsvis kommer detta tillsammans med intelligenta NPC:s och ett multiplayeralternativ göra att vi inte saknar Looking Glass Software lika mycket. Snyft.

■ **Arkane håller inne med sitt releasedatum ett tag till.**

ACTION/ÄVENTYR

HOSTILE WATERS

I de lugnaste vatten...

Det var ett tag sen vi tittade på Rages kommande *Carrier Command*-influerade action/strategispel. Så vi skickade en hemlig agent upp till Birmingham för att ta reda på vad som hänt på sistone. Vi kommer att ta med hela hans rapport i nästa nummer men tills vidare får ni hålla till godo med denna nyhetsnotis. Vi ville bara påminna er om att det ser väldigt, väldigt speciellt ut. Det är som vi sagt tidigare, ett *Carrier Command* för de lite mer brutala. Men istället för att ha ett fritt spelalternativ har det en linjär uppdragsbaserad struktur. Och det ser ut som om det kommer att funka. Att tillverka och sedan kontrollera dina speciella fordonsklasser, speciellt med den taktiska kartan, gör att spelet känns lite mer som action och strategidelen i *Hidden & Dangerous*. Ett gästspel av redaktionens favorit bland serietidningstecknarna, Warren Ellis, och faktumet att releasen dröjer pga att man vill implementera ett multiplayeralternativ, gör att ser fram mot detta spel med stora förhoppningar. Mer kommer nästa nummer.

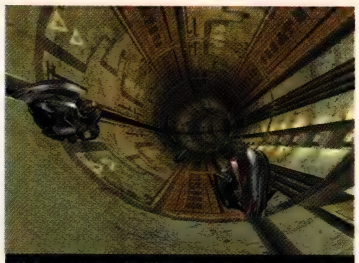
Denna typ av visuella effekter har Rage gott om. Stora flammor och polygoner överallt.

■ **Du kan dricka *Hostile Waters* i mars.**

RACING/ARKAD

BALLISTIC

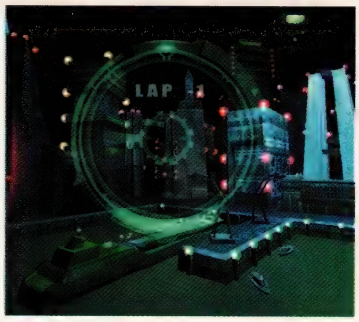
Ett svenskt spel som ligger i omkörningsfilen

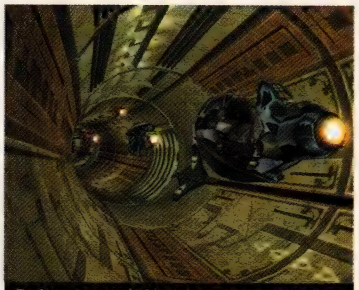


Snyggt utseende tillsammans med massor av processor-krävande fart utlovas.

Systemkrav är en ond och otrevlig best som är orsaken till många läsarbrev varje månad där spelare förklarar hur deras relativt nya dator inte klarat av det senaste liret. Men för de som sitter inne på ett grafikkort av den högre klassen är Grin Inc den perfekta kompisen. Svenskarnas första spel är ett hypersnabbt racerspel i bästa *Wipeout*-stil. Det beskrivs som det snabbaste spel man någonsin skådat. Du kör magnetiska svävarcyklar, som är kapabla (ungefär som i *Rollcage*) till 360 graders manövrar. Vi ser fram mot att få testa detta grafiskt undersköna spel (om våra datorer klarar av det!)

■ ***Ballistic* kommer att förblinda er innan jul.**





Du kommer att behöva en högprestandadator för att kunna ta del av allt som *Ballistic* har att erbjuda.

STRATEGI

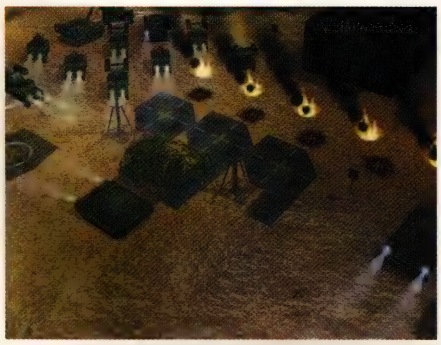
WORLD WAR III

Den största förströelsen bjuder dig på en härlig spelupplevelse.

Tredje världskriget kommer inte att bli roligt, om du nu inte är en osårbar general som styr från ett tredjepersons-perspektiv. Vilken tur då att de tyska utvecklarna Topware har gjort ett spel där du får anta den där rollen istället för att för att vara en oskyldig civilinvånare.

En kyrka. Ett oväntat krigsoffer.

Som general får du ta kontroll över tanks och andra styrkor i en strid mellan USA, Ryssland och Irak. Spelet som utspelas i en snar framtid, och innehåller en imponerande 3D-motor som kommer att rendera en Shadow Company-liknande krigsvärld. Den blandar godbitar från andra RTS-spel och dina enheter samlar på sig erfarenhetspoäng under spelets gång som gör att de utvecklas och förstärks. Detta gör i sin tur att du hellre ser efter dina enheter än att bara skicka in dom i strid som offerlamm.



Du kommer att kunna förklara krig mot alla du känner ungefär vid sommaren 2001.

ARKAD/SHOOTER

HOUSE OF THE DEAD 2 OCH TYPING OF THE DEAD

Empires zombier slår tillbaka...

I ett överraskande (men väldigt välkommet) tillkännagivande, bekräftade Empire Interactive att de tänker ge ut Segas båda zombiebaserade arkad-shooters, *House Of The Dead 2* och *Typing Of The Dead*. *HOTD2* har blivit väl mottaget på Dreamcast och i återskapelsen till PC finns fyra olika spelsätt. Arkad, original, boss och training-mode. Ännu bättre är att *HOTD2* kommer att levereras med en ljuspistol inkluderad i spelet.
I *Typing Of The Dead* kan du emellertid bara beväpna dig med ditt tangentbord för att få bukt med zombieproblemen. När en zombie närmar sig dyker det upp ett ord på skärmen som spelaren snabbt måste skriva in för att undvika att bli zombiemat. Sjukare spel för man leta efter men erkänn att det är ett annorlunda sätt att öva pekfingervalsen på...

I denna situation är det inte kul att bli ombedd att stava acetylsalicylsyra.

House kommer att komma till våren medan _Typing_ dyker upp runt jul.

Vi har bara fått japanska skärmdumpar av *Typing of the Dead* än så länge men grundidén är densamma.

Med Genius för full action!

Rek. pris 195.-

Game Pad MaxFire G-07USB
Aerodynamisk bumerang-designad kontroll. Funktioner för åtta olika riktningar. Denna MaxFire-kontroll är ett verkligt bra verktyg för alla spelentusiaster!

Rek. pris 395.-

Game Pad Force Feedback MaxFire G-09D
Tre-i-ett funktion: Game Pad för krigsspel, Racing Wheel för bil/motorspel och mini-joystick för flygsimulationer. Digital Force-teknologin ökar känslan. 10 snabbval för de mest använda funktionerna mm.

Nypremiär för Genius produkter i Sverige!

SAMTLIGA PRISER INKL. MOMS

Kontakta din lokala databutik för ytterligare information om Genius produkter.

Genius
KVALITET TILL RÄTT PRIS
Åf-kontakt: CTI Sweden 033-21 06 22
www.ctisweden.nu

STRATEGI

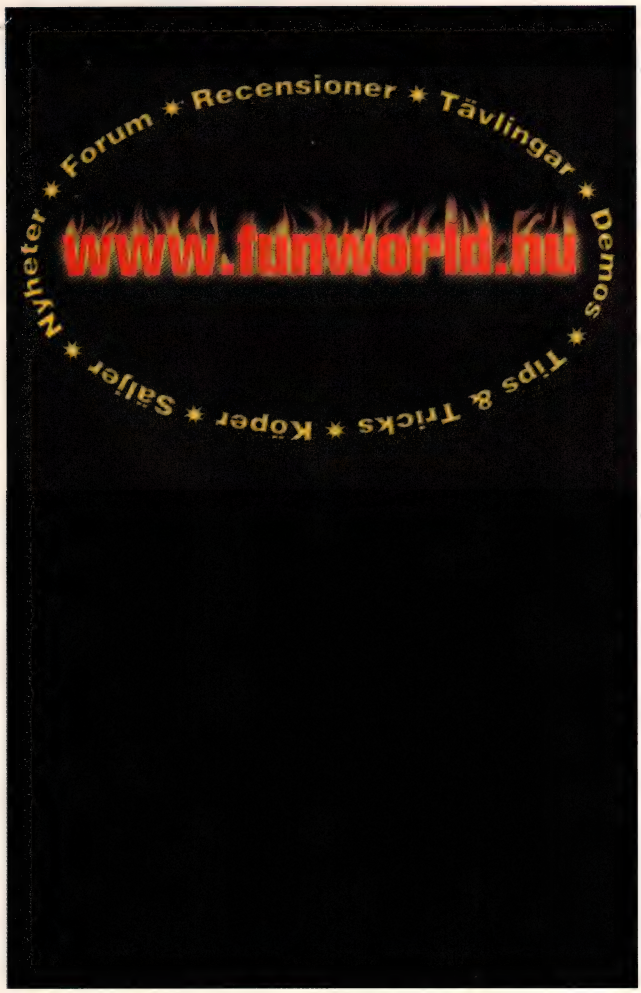
WORMS WORLD PARTY

Vi öppnar locket på maskburken och plockar de senaste nyheterna.

Att ett 3D-spel med de kända maskarna i huvudrollerna är på gång är väl ingen nyhet men Team 17, utvecklarna bakom *Worms*spelen, tycker att det fortfarande finns liv i det gamla mask-konceptet. *Worms World Party* är inget revolutionerande men denna gång har man fokuserat mer på internetspel än i föregående spel. Möjligheten att spela över Internet presenterades i och med *Worms Armageddon*, men Team 17 har insett att det finns potential för mer i dessa Internetdominerade tider. Utvecklingschefen på Team 17, Martyn Brown, säger: "Det var tydligt att vi hade så mycket mer som kunde göras med multiplayeralternativet. Om sanningen ska fram så hade vi bara skrapat lite på ytan".
Worms World Party bjuder alltså på online-underhållning av bästa slag men det finns också 40 singleplayeruppdrag och 20 träningsnivåer att vässa formen på. Naturligtvis ska det också finnas nya vapen att experimentera med, men vilka dessa kommer att vara är fortfarande okänt. Med *WWP* ska det även följa med en editor, så att alla maskälskare ska kunna sitta hemma på kammaren och göra egna masknivåer. Blir man riktigt nöjd med sin nivå kan man lägga ut den på internet så att andra maskspelare kan ladda hem dom. *WWP* får alltså stå till tjänst så länge tills Team 17 känner sig redo att släppa ett tredimensionellt spel för maskarna. Martyn Brown säger: "Att föra över *Worms* till ett 3D-perspektiv är inte det lättaste som finns. *Worms* 2D-grafik må vara i det enklaste slaget men spelet i sig är väldigt komplext och överföringen till 3D kommer att bli en svår uppgift. Vi vill inte göra några misstag!"

Worms World Party får hålla positionerna tills *Worms 3D* dyker upp.

■ **En första titt på *Worms 3D* kommer så fort Team 17 tillåter.**



datorer

För oss är det självklart att skräddarsy en dator anpassat helt efter dina behov och önskemål. I vår serviceverkstad med kunniga och noggranna tekniker monteras och testas varje dator. Vi bevakar ständigt marknaden för att alltid kunna erbjuda dig de senaste nyheterna. Dessutom håller vi en genomgående bra prisnivå eftersom vi undviker fördyrande mellanhänder och köper in stora volymer. JME Data ger dig fri telefonsupport, "på platsen service" samt förmånliga personalköp och leasingavtal.

När du väljer JME Data kan du vara säker på att du gjort ditt bästa val.

JME Basic

- Intel Celeron processor 600 Mhz
- 128Kb L2 höghastighets cache
- 64 Mb SDRAM, exp. till 256 Mb
- 20,4GB ATA-66 hårddisk, 9,5ms
- 1,44 Mb 3,5" diskettenhet
- 48x CD-Rom spelare 90 ms
- 32 Mb Riva TNT-2 M64 AGP grafikkort
- 16 Bitars ljudkort PnP
- Miditorn ATX låda (4st 5,25, 3st 3,5")
- 60 Watt stereo Högtalare
- Microsoft Internet tangentbord
- Microsoft Intellimouse mus
- Operativsystem och bildskärm tillkommer

633 Mhz!

Pris: 6.995:-

24 mån räntefritt 336:-/mån*

JME Performance

- Intel Pentium III processor 800 Mhz
- 128 Kb L2 höghastighets Cache
- Via Apollo Pro Chipset 133 Mhz Bus
- 128 Mb SDRAM 133 MHz,
- 20,4 GB UltraATA-66 hårddisk 9,5ms
- 1,44 Mb 3,5" diskettenhet
- 48x CD-Rom spelare 90 ms
- 32 Mb Riva TNT-2 M64 AGP grafikkort
- Soundblaster PCI128 2sp ljudkort
- Miditorn ATX låda
- 160 Watt stereo Högtalare
- Microsoft Internet tangentbord
- Microsoft Intellimouse mus
- Operativsystem och bildskärm tillkommer.

800 Mhz!

Pris: 9.995:-

24 mån räntefritt 462:-/mån*

JME K7 Athlon

- AMD K7 Athlon (Thunderbird) processor 800 Mhz
- 512 Kb L2 Cache
- 128 Mb SDRAM 100 MHz,
- 20,4 GB UltraATA-66 hårddisk 9,5ms
- 1,44 Mb 3,5" diskettenhet
- 48x CD-Rom spelare 90 ms
- 32 Mb *n*Vidia GeForce 2 MX TV-Out AGP grafikkort
- Soundblaster PCI128 2sp ljudkort
- Miditorn ATX låda
- 160 Watt stereo Högtalare
- Microsoft Internet tangentbord
- Microsoft Intellimouse mus
- Operativsystem och bildskärm tillkommer.

800 Mhz!

Pris: 10.995:-

24 mån räntefritt 503:-/mån*

JME Extreme

- Intel Pentium III processor 866 Mhz
- 128 Kb L2 höghastighets Cache
- Via Apollo Pro Chipset 133 Mhz Bus
- 128 Mb SDRAM 133 MHz
- 30,7 GB Ultra ATA-66 hårddisk 9,5ms, 7200 rpm
- 1,44 Mb 3,5" diskettenhet
- DVD Spelare 16x/40x
- 32 Mb *n*Vidia GeForce 2 MX TV-Out AGP grafikkort
- Soundblaster Live Player 5.1ljudkort
- Miditorn ATX låda
- Creative 4PS 1500 Digital högtalare
- Microsoft Internet tangentbord
- Microsoft Intellimouse mus

866 Mhz!

Pris: 14.995:-

24 mån räntefritt 711:-/mån*

Operativssytem

Operativsystem:	
Windows 98	1.095:-
Windows Millenium	1.295:-
Windows 2000	1.895:-
Programvara:	
Work Suite 99	895:-
Office 2000 Small Business Ed.	2.895:-
Office 2000 Proffesional	4.495:-

Modem/Nätverk

Nätverkskort:	
10 Mbit PCI Combo	199:-
100 Mbit PCI TPO	245:-
Modem:	
Internt PCI 56k V. 90	395:-
Externt 56k V. 90	695:-
Internet:	
12 Mån förbetald tid Tele 2	245:-

Backup

CD-Brännare:	
HP 9150i 8x/4x/32x	1.995:-
HP 9510i 12x/8x/32x	2.795:-
Plextor 12x/10x/32x IDE	2.995:-
Zip drive:	
Intern Iomega Zip 100 Mb	995:-
Intern Iomega Zip 250 Mb	1.995:-

Skärmar

Garanti:	
15" Samsung 550s	1.895:-
17" Samtron 75E	2.395:-
19" Samtron 95P	3.995:-
17" Samsung 750P	3.495:-
17" Samsung 753DF	3.195:-
19" Samsung 950P	4.695:-
19" Samsung 950SL	5.095:-

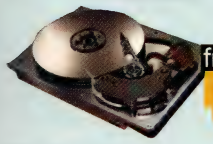
KONTAKTA OSS FÖR FULLSTÄNDIG DATOR PRISLISTA!

komponenter

Brett sortiment till rekordlåga internet priser!

Nedanstående priser gäller endast vid Internet beställning!

Hårddisk



från: **895:-**

Digitalkamera

Digitalkamera m. 2 Mb minne, blixt och USB anslutning.

695:-

CD-Rom 48x SONY

495:-

Lådor

från: **299:-**

Grafikkort GeForce 2 MX

1.495:-

TV KORT Se TV på din dator! m. fjärr!

695:-

Web Cam USB Internetklar

299:-

Trådlös mus m. scrollhjul

199:-

Ljudkort SB PCI 512

695:-

Bärbar MP3 Spelare!

1.395:-

15" TFT Skärm Samsung 570S

8.995:-

Internt Modem 56K, V90

349:-

19" Bildskärm TCO-99, 3 Års Garanti

3.495:-

Nätverkskort 10 Mbit Combo

199:-

Minneskretsar 64 Mb **Dagspris** 128 Mb **Dagspris**

Moderkort Brett utbud Låga priser!

från **795:-**

Ritbord m. trådlös penna och mus.

595:-

Creative Webcam Plus

595:-

CD-R MEDIA

74 min Silver — från: **3:99:-**

80 min Silver — från: **4:50:-**

MOBILTELEFONER

Sveriges bästa priser på mobiltelfoner!

3.695:- Nokia 8210

Nokia 7110 **2.695:-**

DVD/MP3 SPELARE

Regionsfri DVD spelare för anslutning till TV. Spelar även upp MP3 låtar brända på CD!!!

från: **2.695:-**

Samtliga priser inkl. moms.

Endast frakt tillkommer.

JME reserverar sig för tryckfel och förebåller sig rätten att ändra konfigurationer och priser.

Ny butik i Kristianstad!

Postorder/Huvudkontor

Pilotg. 7
212 39 MALMÖ
Tel: 040 - 680 31 40
Fax: 040 - 680 31 41

WEB: www.jmedata.se

Butiker

Malmö Bulltofta
Pilotgatan 7

Malmö City
Själbodgatan. 2

Kristianstad
Östra Storgatan 46

Staffanstorp
Smidesvägen 2

KORTISAR

Små godbitar från nyhetsskörden.

KING OF THE HILL TILL PC

Fox Interactive meddelar att spelet som baseras på den tecknade TV-serien *King of the Hill* ska släppas på PC. Den Emmy-belönade serien innehåller en mängd kufiska karaktärer som alla finns återgivna i spelet. Spelet ska finnas tillgängligt för både Windows och Macintosh-plattformar. Mer info finns på Fox Interactives websida: www.foxinteractive.com

UNREAL FORTRESS

Har du märkt att ditt *Unreal Tournament*-spelande sjukit från 8 till 6 timmar per dag? Då kan det vara dags att fräscha upp spelet med en utmärkt mod. *Unreal Fortress* låter dig ta rollen som en sniper, commando, fältläkare eller sabotör bland annat. Häng på dig eldkastaren, ta med en rörelsedetektor och ett par granater och sätt fart! Stanna bara till på www.unrealfortress.com och ladda hem moden först.

MECHCOMMANDER 2-SIDAN NU KLAR

Microsoft har meddelat att *MechCommander 2*:s online-sida nu är aktiv. På sidan finns för närvarande en handfull skärmdumpar och annat godis för alla *MechCommander*-fans. Titta in på www.microsoft.com/games/mechcommander2/ för senaste mech-nytt. Spelet beräknas landa i butikerna våren 2001.

ONLINE-RPG

ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN

Grafiska förbättringar till Ultima Online.

Origon och Electronic Arts håller på att utveckla en ny *Ultima Online* expansion.
Paketet kommer att kallas *Third Dawn* och är alltså en uppföljare till det framgångsrika online-rollspelet. *Third Dawn* kommer att erbjuda nya landmassor att utforska, nya monster att slåss mot och nya skatter att finna och ska innehålla en förbättrad grafikmotor som gör det möjligt för mer spektakulära effekter och flytande animationer. Denna motor kommer att vara den största ändringen från originalspelet som släpptes 1997 och kommer att kräva ett 8 Mb 3D-kort. *Third Dawn* kommer att göra det möjligt för *Ultima Online*-spelare att flytta sina karaktärer till och från expansionen och snart kommer alla som vill vara beta-testare att kunna beställa sitt ex mot en fraktkostnad. När spelet sedan släpps behöver inte beta-testarna köpa den färdiga utgåvan utan en patch kommer att läggas ut på nätet för att fixa alla ändringar och förbättringar, som enkelt laddas hem.

■ Håll ögonen öppna för mer nyheter om detta långlivade online-rollspel.

SHOOTER

QF3 BETA -1

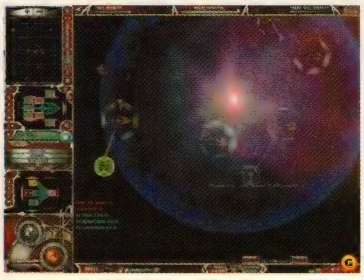
Denna mod till det fantastiska *Quake III Arena* har utvecklats av "The QF3 Development Team, men oturligt nog fick vi inte tillåtelse att ta med det på denna månads CD Gamer. I moden finns en mängd olika klasser med unika vapen, styrkor och förmågor och några av de spelsätt som finns tillgängliga inkluderar Capture the Flag, Command point och Capture and Hold. För tillfället kan vi hänvisa till www.pcgameworld.com för de som vill ladda hem moden själva.

STRATEGI/SIMULATOR

STAR TREK: STARFLEET COMMAND II

Ett Trek-spel som ser lovande ut? Kan det vara möjligt?

Det sägs att *Starfleet Command II* faktiskt kommer att tillfredställa alla de som gillade TV-serien. Äldre *Star Trek*-spel som t ex *Starfleet Academy*, kritiserades pga de framställde farkosterna i *Star Trek* som snabba fighters istället för att hålla sig



till de stora lufsiga skeppen egentligen fanns i TV-serien. Så, för att få en mer "realistisk" framtoning tog Interplay de avancerade kontrollerna ur *Starfleet Battles* och satte dem i en realtids 3D-motor. Resultatet blev så bra att Interplay nu släpper en uppföljare. *Starfleet Command II* är det första spelet från utvecklarna Taldren men ska vi vågar gissa att det inte blir den sista *Star Trek*titeln från Interplay i år? Interplay jobbar för närvarande på *Star Trek: New Worlds*, ett 3D RTS. *Starfleet Command II* skiljer sig på många punkter från originalspelet men den största förbättringen ska vara den förbättrade grafiken. Kritiken mot originalspelet gällde oftast den begränsade variationen i uppdragen och detta har utveklarna tagit åt sig och försökt få in lite mer variationsrikedom i kampanjerna. Volym II kommer att innebära nya skepp till alla sex raser som fanns i originalspelet, Federation, Klingons, Romulans, Hydrans, Lyrans och Gorn. De nya skeppen kommer bla att innehålla snabba figthers, patrull och eskortskepp. Utveklarna Talden har också lagt till två extraraser, Mirak Star League och The Interstellar Concordium (ISC).

■ Star Trek: Starfleet Command II kan finnas i butik lagom till jul.

I Star Trek är alla moderiktiga, även skeppen.

- Bara 1 kan vara billigast -

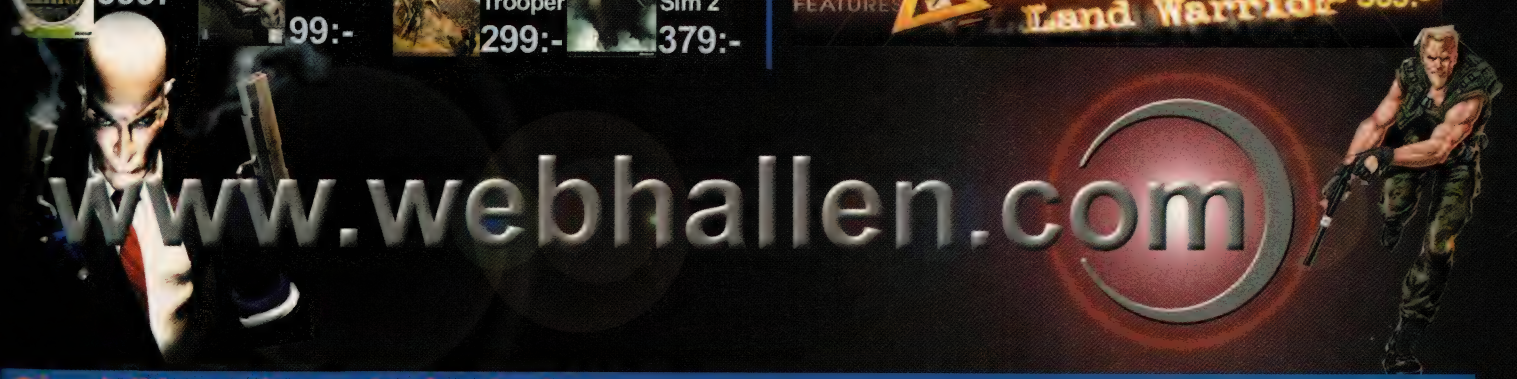
PC - Spel

- Swat 3 Elit Edition 299:-
- Panzer General Sc.Earth 369:-
- Project I.G.I. 369:-
- FIFA 2001 379:-
- Midtown Madness 2 379:-
- Age 2 Conq. Expans. 249:-
- Cata - clysm 299:-
- Red Alert 2 399:-
- NHL 2001 379:-
- The Sims Livin it up 229:-
- Deus Ex 359:-
- Diablo 2 359:-
- Baldurs Gate 2 349:-
- Sudden Strike 419:-
- Traveller 359:-
- Hitman 369:-
- Age of Empires 2 199:-
- Blair Witch Project 1 259:-
- The Sims 379:-
- CM 00/01 369:-
- Links 2001 399:-
- Jagged Alliance 2 99:-
- Star Ship Trooper 299:-
- Combat Flight Sim 2 379:-

PC - Förbokning

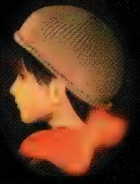
- Commandos 2 369:-
- Covert Ops. Essentials 249:-
- X-Wing Trilogy 369:-
- Squad Leader 379:-
- Alone in the Dark 4 359:-
- Black & White 369:-
- Giants Citizen Kabuto 369:-
- Sea Dogs 379:-
- No one Lives Forever 349:-
- Blair Witch Project 2 259:-
- Civ. Call to Power 2 379:-
- B-17 Fortress 359:-
- Freedom 359:-
- Q3 - Team Arena 239:-
- Monkey Island 4 379:-
- Halo 369:-
- Tony Hawk 2 369:-
- Legends of M&M 379:-
- Counter Strike 249:-
- Tomb Raider Chronic 379:-

DELTA FORCE Land Warrior 369:-



Så... Julklappstips, och såna krejer

Dreamcast - 1.999:-



Normal Edition 229:-

Special Edition 329:-

DVD - PS2 Fjärrkontroll 299:-

Grand Turismo 2000 - PS2 549:-

PS One - 1.195:-

299:-

Pokemon Gold & Silver

Shenmue 549:-

Gladiator - DVD

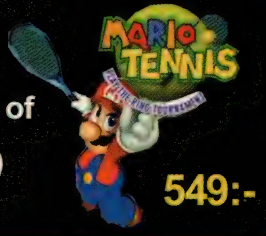
PlayStation 2 - 4.195:-

Spyro 3 379:-

Chrash Bash 369:-

Fifa 2001 449:-

Breath of Fire 4 (NTSC) 569:-



549:-

349:-

Zelda Majoras Mask 549:-

Adress: Fleminggatan 58 - T-Bana Fridhemsplan / Telefonorder: 08 - 673 60 01 / 651 72 42

EA NORDIC AND PC GAMER PRODUCTIONS PROUDLY PRESENTS:
VINNARNA I RED ALERT 2-TÄVLINGEN!

1 THE ILLUSIONIZER av Wilhelm Wretenby, Rimforsa

Fordon som skapar illusioner med hjälp av utbrända uranstavar. Topphastighet: 50 km/h. På farkostens tak sitter ett ovalt strålaggregat som alstrar det kraftfält med hjälp av de utbrända uranstavarna. Kraftfältet reflekterar och förstärker solens UV-strålar så att både soldater och radarutrustning uppfattar saker som inte finns. Enheten kan alltså ge en illusion av trupper som rör sig och ger eld (även om de inte kan göra någon skada). Detta är väldigt bra om man vill lura bort fiendestyrkor.

Illusionizern kan också göra existerande styrkor som håller sig i närheten av fordonet osynliga vilket är nyttigt vid överraskningsanfall och infiltration. Det enda skydd Illusionizern har är förmågan att göra sig osynlig. När den skapar "låtsassoldater" måste den vara mitt ibland dem för att upprätthålla bilden och då kan fienden helt enkelt bomba området på känn och sålunda skada Illusionizern. När Illusionizern gör existerande trupper osynliga kan den upprätthålla transparansen i femtonsekunders-intervaller, för att sedan ladda om aggregatet i en sekund. Då syns alla styrkor och Illusionizern för ett ögonblick på radarn, så det gäller för fienden att hålla blicken på radarn för att uppfatta detta svaga ögonblick och sedan bomba.

2 NKVD KOMMISARIE / ZAMPOLIT av Stefan Wikström, Täby

Utseende: Bär svart läderrock och har pälsmössa på huvudet. Kannske en ridpiska att hytta åt sina trupper med.
Styrka: Kan förvandla max 5 nytillverkade soldatenheter till elitsoldater utan att de måste ha varit i strid. Kommisarien följer trupperna och ger dem "rätt" motivation. Enheten kommer att försvaras av soldaterna som den kontrollerar. Kan öppna en "Gulag" för att samla ihop "zeker", dvs politiska fångar. En Gulag kommer att öka produktiviteten hos en sovjetisk bas genom slavarbete.
Svaghet: Är urusel i strid. Har jämförelsevis bara en pistol till beväpning. Så fort Zampoliten blir dödad så kommer soldaterna han påverkar att förlora elitstatusen och fly okontrollerat under en lagom lång tidsrymd. Lagom för att bli helt slaktade. En Gulag som styrs av en dödad Zampolit töms på fångar och en ny måste ta över innan Gulagen kan användas igen.

3 OLGA VLADIVOSTOK av Dennis Bohm, Upplands Väsby

Vapen: Runda kulbomber m splitter • Surface to Surface: Runda kulbomber (splash damage) • Surface to Water: Runda kulbomber (splash damage) Surface to Air: Ingen • Hälsa: 200% av en Conscripts • Hastighet: samma som en Conscript • Kostnad: 300. Utseende: När man säger rysk kulstöterska så vet nog alla vad man menar: stor bastant kvinna med ett utseende inte helt olikt en Belgian Blue-tjur. Brunt hår, uppsatt i tofs eller fläta/flätor, grov hy, gula tänder, små grisögon. Om det inte ringer någon klocka så se på filmen "Matilda" och ta kulstöterskan/lärarinnan som förebild.
Egenskaper: Olga och hennes gelikar är ryska bondkvinnor som förtrycker alla män i sin omgivning, även en make, om någon nu har fastnat i deras klor. De ägnar fritiden åt professionell kulstötning och kastar även annat som råkar befinna sig i närheten vid de ofta förekommande vredesutbrotten.

HEDERSOMNÄMNANDE 1
WEZZEL av Olof Ehrs, Bromma

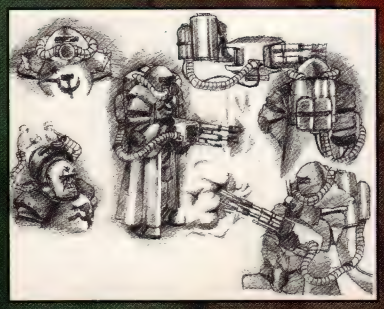
Egenskaper: Wezzel har en lätt kulspruta, men hans specialattack är en mina som som slår ut fordons elektronik i 20 sekunder. Kan även gräva sig under jord, men dock inte outforskad sådan. Denna specialenhet kan man bara ha en av åt gången. Han kämpar för Sovjet, och har 20 minor. Kan även sväva. Kostnad: 2000

HEDERSOMNÄMNANDE 2
STORM TROOPER av Johnny Särnbom, Göteborg

Egenskaper: Detta är en enhet som har en eldkastare och kan lägga landminor. Enheten kan också lägga ut sandsäckar runt sig. Enheten har en specialförmåga som består av att den bygger en docka av sig själv, och när den blir beskjuten så exploderar den, vilket får ett radioaktivt moln att sprida sig. Effekten varar i ca 30 sekunder.

HEDERSOMNÄMNANDE 4
FLAMETHROWER av Bojan Duric, Uppsala

(Under utveckling. Vidare beskrivning saknas)



HEDERSOMNÄMNANDE 3
RUSSIAN-RED MB (MOBILE BREWERY) av Benny Andersson

Sida: Sovjet. Kostnad: Man får ett bränneri så fort man producerat två uttråkade ryska soldater.
Vapensystem/användningsområde: En revolution inom rysk ingenjörsteknik. Ett mobilt vodkabränneri. Bränneriet kan köra runt bland de sovjetiska soldaterna och distribuera vodka. Spriten helar soldaterna och gör dem lite starkare. Men om de får för mycket faller dom ihop och somnar. Mot fienden kan bränneriet slänga molotov-cocktails och dessutom ge dem en dos av den björnstarka ryska vodkan. De stackars allierade faller direkt ihop dubbla.

DIGITALA KAMEROR

700:- RABATT

1.295:-

AGFA CL18
Snabbt och enkelt att ta bilder och skicka ut på nätet. Webkamerafunktion. Kameran har blixt, USB-anslutning och kan ta 16-32 bilder i VGA upplösning. I paketet ingår kablar, programvaror och väska. (1.995:-)

1.000:- RABATT

6.995:-

CANON IXUS DIGITAL
2.1 milj pixels kamera med 2x optisk zoom. Autofokus, LCD-skärm, , USB, 10cm makro, Nyttjar Compact Flash kort. (7.995:-)

NYHET

9.495:-

SONY DSC-P1
En otroligt liten och högt specad digitalkamera från Sony. 3.3miljoner pixlar och 3x zoom. USB, LCD- skärm, blixt, sökare, filformat i JPEG och TIFF. I paketet ingår, 8MB Memory Stick media, infolithium batteri, AC adapter/laddare, AV kabel, USB kabel och programvara.

NYHET

5.495:-

FUJIFILM FINEPIX 2400
2,1 miljoner pixlar, 3x zoom med makro på 10cm. Optisk sökare och LCD-skärm, USB-anslutning, blixt. I paketet ingår kablar, programvara och ett 8mb Smartmedia kort.

NYHET

8.495:-

NIKON COOLPIX 880
3,34 miljoner pixel. Enkel automatik för enkel användning men även manuella inställningar för den som vill göra det "lilla extra". Med 2,5x optisk zoom, USB-anslutning.Programval för olika scentyper och avancerad ljusmätning, 5-fälts autofokus och automatisk vitbalans.

NYHET

2.995:-

FUJIFILM FINEPIX 1300
1,3 miljoner pixlar, kompakt och lätthanterlig. Optisk sökare och LCD-skärm. USB-anslutning, blixt. I paketet ingår kablar, programvara och ett 8mb Smartmedia kort.

expert

Vi är vad vi heter.

ACTION/ÄVENTYR

HORIZONS: EMPIRES OF ISTARIA

Gränslösa världar och 10 000 spelare per server. Vad sägs?

Under de senaste åren har online-världar dykt upp som svampar. Efterfrågan på bra online-rollspel är stor men i skrivande stund har inte så många titlar nått hyllorna i spelbutiken utan de flesta befinner sig fortfarande i planeringsstadiet. Artifact Entertainment hoppas på att deras *Horizons: Empires of Istaria* ska kunna stilla lite av den online-abstinens som råder.

Teamet i Artifact Entertainment försöker inte bara skapa ett utan har också ställt in siktet på att göra en värld med sin egen historia och fortlöpande berättelser. Spelare kommer att ha möjlighet att ändra på denna värld i den mån de vill. I världen kommer det under hela tiden pågå strider mellan raser, myndigheter och politiska fraktioner. Spelare kommer att kunna delta i dessa stridigheter om de vill men om de föredrar att tjäna pengar kan de försöka hanka sig fram i livet som legosoldat. Spelet betecknas som ett fantasibaserat 3D-lir som spelas online och har en fortlöpande historia. Där kommer att finnas 15 spelbara raser inklusive drakar, demoner, människor, ssslik (ödleliknande varelser), änglar, jättar, dvärgar, lamurians (fiskliknande varelser), ku_lak (insekter), älvor och troll. Det kommer också att finnas en stor variation yrken att välja mellan. Spelare kommer att växa upp i en familj eller som föräldralösa. Familjer erbjuder husrum, mat, pengar och förråd. Man kan mörda sina föräldrar men det kommer direkt att sänka din rank i spelet*. *Horizons* innehåller också ett stort erfarenhetsträd där man skaffar sig erfarenhetspoäng genom att t ex prestera bra i strider eller lära sig ett språk. Artifact Entertainment försöker göra ett spel utan gränser, där du själv bestämmer exakt vad du vill göra och vad du vill utbilda dig till. Utvecklarna hoppas att spelets servrar ska kunna bära 10,000 spelare var. Visst låter det spännande? Vi ser fram emot denna enormt fria och stora värld och hoppas att det blir lika bra som det låter.

■ **Det ser ut som om *Horizons* skulle kunna komma ut i mitten av 2002**

**Var kom sjuka tanken ifrån? -Red*

Julkampanj på PcViaNet

UppgraderingsPaket AMD:
Athlon "Thunderbird" 1GHz
DFI AK74-SC AGP4X ATA/100 Moderkort
128MB PC-100 Orginal minne
5 995:-

Uppgraderingspaket Intel:
Pentium III 800MHz
DFI CA61 AGP4X ATA/100 Moderkort
128MB PC-133 Minne
4 595:-

Årets Julklapp!!!
Stationär DVD
JVC XV-523

3 050:-

OBS! Priserna är satta den 8/11 -00
För senaste pris gå till vår hemsida

Den 1/11-00 inleder PcViaNet ett sammarbete med Tetaco. Sammarbetet innebär mer och bättre service för kunderna och möjlighet till telefonsupport.

www.PcViaNet.com eller www.Tetaco.se

OBS! Alla priser är inklusive moms och gäller endast på PcViaNets hemsida. PcViaNet resreverar sig för eventuella prisförändringar, slutförsäljning samt tryckfel.

Månadens Bästa

RONNY SUND

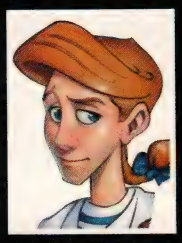
"Avanza har gått hett på burken den senaste tiden. Dramatiken på OM-listan är som den hetaste deathmatch. Upp och ner. Man rasar mellan hopp och förtvivlan och går sedan in för den slutgiltiga dolkstöten. Härligt."

(Reds anm - När vi väl fick Ronny att installera Midtown Madness 2 så visade det sig att det inte gick att köra. Om det beror på att han har runt 700 mail i In-korgen i Outlook, eller på general crapness, får vi nog aldrig veta.)

JOCKE BENNET

"No One Lives Forever, Baldur's Gate II, Red Alert 2 och Delta Force: Land Warrior. Så mycket att spela, och så lite tid! Land Warrior, som ni får en recension på i nästa nummer, är i alla fall bland det roligaste jag någonsin kört ute på nätet. Vad slår att bränna svålen av GhoztKilla med en H&K PSG-1 Light Sniper Rifle?"

(Reds anm - Sniper-Jockémon blir otroligt sur när man i DF smyger upp bakifrån och knivar honom i ryggen. Så förnedrande. Så underbart.)



ANDERS BJÖRLIN

"One-way trip! Med risk för att bli tjatig så är det fortfarande RA 2 som äger min burk. Visst har Libyen på sistone fått ge en del utrymme åt något av de allierade länderna, men detta är endast för att jag ska lära känna fienden. Sun Tzus läror går faktiskt att applicera på ett PC-spel som inte utger sig för att likna verkligheten på något sätt."

(Reds anm - På sistone har Björnen börjat förlora de flesta matcherna, och allt som oftast skyller han på lagg eller att datorn låser sig. Alla vet att det bara är hedningar som uppför sig så.)

HENRIK NORDENBERG

"Den enda som fångat min uppmärksamhet denna månad är Cate. Cate Archer i No One Lives Forever. Hon är "wunderbar" och jag fick en sån där härlig känsla i magen när jag märkte vilket härligt spel detta var. Thomas har dock varit och snott mitt recensions-ex titt som tätt och det har varit farligt nära slagsmål ett par gånger. Vidare har det också slunkit in en och annan FIFA 2001-match..."

(Reds anm - Hmm, så det är hem till Norden och Owen som vår life sized pappfigur på Cate försvinner varje kväll. Tanken får obehagskänslor hos undertecknad.)

CD-HASSE

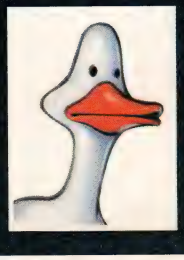
"En ordentlig flashback fick jag när Red Alert 2 damp ner på redaktionen. Tillbaka är de sena nätterna där man lovar sig "ska bara kolla hur nästa karta ser ut så jag vet tills i morgon". Midtown Madness 2 har spelats en hel del också men jag saknar en editor. Hade varit kul att skapa ett race av sträckan mellan PC Gamer och "garage-pizzerian".

(Reds anm - Garage-pizzerian gör de absolut svettigaste pizzorna i stan. Deras fläskfilé med vitlöksolja kan knocka en brunbjörn, det svär vi på, och en CD-Hasse faller redan av doften.)

THOMAS OWEN

"Efter mycket tjat från gossarna lärde jag mig till slut RA2, men jag blir ursinnig när pluttige McBennet kommer med sina flygande jetpack-styrkor och förstör allt det fina jag byggt. Och så länge chefen envisas med att titta på OT-listan istället för att spela så får jag räkna med att bli jumbo. Ut med den CD:n och i med NOLF - det spel som tilltalar mig mest just nu."

(Reds anm - Eftersom Owen är layoutare så har hans burk inte direkt prioriterats i uppgraderingssvängen. Detta medför att han måste köra RA2 i en upplösning som gör att en enhet täcker större delen av skärmen. Han är ett lätt byte för kollegornas Chrono Legionaires...)



MIKAEL HJALMARSSON

"Denna månad har jag ägnat allt för mycket tid åt CS. Min lilla avlägsna del av kontoret är så öde att jag helt enkelt fått simulera mina motståndare med botar. Vänta bara till bredbandsutbyggnaden når de mörkaste delarna av landet. Då är jag förmodligen gammal och senil, men då åker botarna ut."

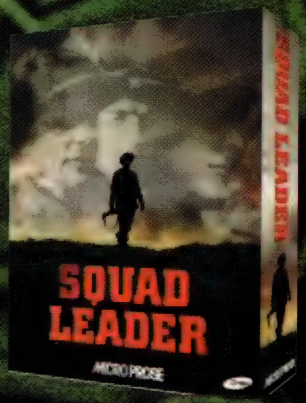
(Reds anm - Vad Mike inte vet är att hans vänner också är botar, programmerade att hålla honom så långt borta från vanligt folk som möjligt. Att sitta ensam i en stuga i skogen och spela CS sätter ju sina spår i psyket.)

SQUAD LEADER

HE APPEARS TO BE SURRENDERING....
...OR HE COULD BE A DECOY.

WHAT WOULD YOU DO?

TURN BASED. SQUAD LEVEL.
THE WARGAMERS WARGAME NOW ON PC.

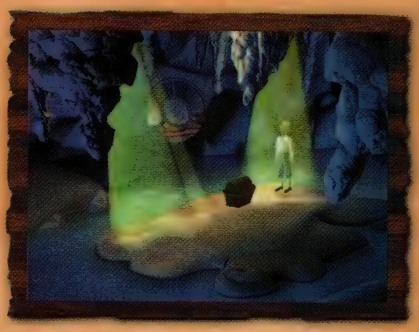


MICROPROSE

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. © 2000 Random Games Inc. All Rights Reserved. Published by Hasbro Interactive Inc. Developed by Random Games Inc.

© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. The LucasArts logo is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Escape from Monkey Island and its characters are registered trademarks or trademarks of LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved.

FINALLY, A SOFTWARE PIRATE YOU CAN TRUST



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND™

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS
AN OFF-BEAT ADVENTURE OF PIRATEY PROPORTIONS
STARRING GUYBRUSH THREEPWOOD ELAINE MARLEY-THREEPWOOD CHARLES L. CHARLES
OZZIE MANDRILL THE ULTIMATE INSULT AND LOTS O' MONKEYS

FOR WINDOWS 95/98 - 3D HARDWARE REQUIRED

monkey4.lucasarts.com

LUCAS Arts™

I LEJONETS KULA

AV STEVE JACKSON

September är showdags. På European Computer Trade Show i London hade vi ett tillkännagivande att göra. Även om avtalet ifråga hade blivit klart några veckor tidigare så hade alla på Lionhead svurit att hålla tyst. Ingenting fick sägas innan ECTS, då världens samlade datorspelspress skulle komma till London för att snoka efter nyheter, skvaller och skandaler.

I en tidigare krönika pratade jag om hur glada vi var över ett avtal med Activision som skulle se till att de första spelen från utvecklarna Big Blue Box och Intrepid, som ingår i vårt Satellite-program, gavs ut. Vid den tidpunkten hade vi skrivit under ett preliminärt avtal där vi spikade de allmänna förutsättningarna, t ex förskott, royalties, produktionsschema och speciella villkor. De mer specifika villkoren behövde fortfarande förhandlas fram innan ett definitivt avtal skrevs under. Våra glädjeskutt var dock lite förhastade, skulle det visa sig. Efter några månader av utdragna förhandlingar beslöt båda sidor att avtalet helt enkelt inte skulle fungera. Vi skakade händer och gick åt varsitt håll. Det var en stor besvikelse för oss.

Efter ett tag dök det upp en annan utgivare på horisonten. Microsoft hade legat i startgroparna för att köra igång utvecklandet av X-Box-konsolen. Vi var alldeles till oss när X-Box först presenterades - detta skulle bli en kraftfull maskin. Den skulle framför allt köras på Windows, en gudagåva för PC-utvecklare som Lionhead. Ett mäktigt företag som Microsoft skulle dessutom kunna se till att konsolen blir framgångsrik. Tidigare, på Game Developers Conference i San Jose, hade vi haft en demo av *Black & White* rullande på videoväggen bakom Bill Gates när han pratade om X-Box. Det var ett av Lionheads stoltaste ögonblick.

Microsoft verkade vara riktigt entusiastiska över att få ge ut spel från Lionheads stall. Big Blue Box, Intrepid och alla vi på Lionhead var också upphetsade över Microsofts planer för konsolen. Som ett resultat av detta löpte undertecknandet av avtalet smidigt och i god tid innan ECTS. Båda spelen kommer nu att utvecklas för X-Box och bör vara klara runt julen 2001, i tid till lanseringen av X-Boxen. Under ECTS firade vi avtalet över en middag på Pharmacy, en tjusig restaurang designad av konstnären Damien Hirst. Alla väggar i baren bestod av glas och innehöll flaskor och burkar fyllda av mediciner - det kändes som at äta på ett apotek. De enda kemikalien vi intog den kvällen var alkohol och omfattade tre flaskor absint (stark, farlig anissprit) för 200 pund flaskan.

Under ECTS stod Intrepid, Big Blue Box och Microsoft-avtalet i rampljuset, medan *Black & White* inte hade en lika framträdande roll. *Black & White* hade ju trots allt visats upp på E3 i maj och plockat hem fyra utmärkelser. Det känns också viktigt för oss att spara några godbitar tills spelet släpps, så vi får vara försiktiga med att inte avslöja för mycket i förväg. Men allt detta innebar också att medan jag vandrade runt på ECTS med Lionhead-skylten på mig stoppades jag konstant av folk som ville veta en massa; var är *Black & White*? Kommer det ut i år? Är det sant att spelet döper byinvånarna efter namnen i din adressbok och när du får Mail så hoppar och vinkar bybon åt dig i spelet? Etc, etc....

Peter själv hade bokat in sig för en heldag på Hilton i närheten av ECTS för att demonstrera *Black & White*. Dagen började illa när han kom på att han var tvungen att lägga in lite kod som skulle tvinga två varelser att slåss. Detta "fusk" hade tagits bort ur pre-alpha-versionen av spelet, men det var nödvändigt för pressdemonstrationerna. Så där satt ett rum fyllt av journalister och väntade tålmodigt medan Peter skrev in koden och kompilerade om spelet. Ännu mer pinsamt var när han upptäckte att han inte hade några högtalare till PC:n. Att beskåda *Black & White* utan ljud skulle ha varit som att se grafiken i... hm, svart och vitt. Så Cathy, hans PR-assistent, fick rusa iväg till en butik i närheten och skaffa ett par högtalare. När högtalarna var på plats var det dags för en ny grupp journalister att titta på spelet! Peter hade i alla fall en hygglig ursäkt; detta var morgonen efter absint-festen på Pharmacy...

En liten sak jag måste berätta från ECTS var framtidsvisionen jag fick mig till livs i Jaldas monter. En person ur monterpersonalen frågade om jag ville ha en Cola och pekade på en läskautomat. Visst ville jag det och killen räckte mig sin mobiltelefon. Han visade mig genom ett par menyer som i slutänden var länkade till burkautomaten framför mig. Telefonen visade mig sedan vilka drycker som fanns att välja på och jag valde en Cola. Den frågade mig om jag vill betala vad det kostade och min läsk trillade ut ur maskinen. Häpnadsväckande... PCG

Lionhead-stallet med den makalösa X-Box. Snygga läderarmband...

GROUND CONTROL™
DARK CONSPIRACY
THE OFFICIAL EXPANSION SET FOR GROUND CONTROL

THANK YOU FOR ENLISTING

Håll utkik efter det fantastiska erbjudandet! För att tacka och belöna alla Ground Control-fans som har stött titeln på ett alldeles fantastiskt sätt, har Sierra bestämt sig för att erbjuda Dark Conspiracy, den officiella Ground Control-expansionen till ett VÄLDIGT förmånligt pris. Erbjudandet gäller längst t.o.m. 31/1 2001 och så långt lagret räcker.

15 NYA SINGELSPELAR-UPPDRAG • NYA SPELBARA FRAKTIONER • NYA ENHETER OCH VAPEN • HELT NYA MULTIPLAYER-MÖJLIGHETER OCH BANOR

Missade Ground Control första gången? Så här tyckte pressen:

5 +"EN MÄKTIG REVOLUTION"
AFTONBLADET

91% MÅNADENS SPEL
PC GAMER

5 GETINGAR "VÄRLDSKLASS"
EXPRESSEN

10 AV 10 MÅNADENS SPEL
SPEL FÖR ALLA

5 AV 5
GÖTEBORGS-POSTEN

Du måste ha Ground Control för att kunna spela Ground Control:Dark Conspiracy

PC CD-ROM

SIERRA™
www.sierra-online.co.uk

massive entertainment

DANGER HIGH VOLTAGE SOFTWARE

flipside.com

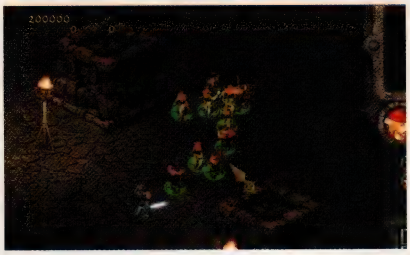
KINGDOM UNDER FIRE

Vi tar oss en ny titt på Phantagrams vågade hybrid.

Av MIKAEL HJALMARSON

RESURSHANTERING INTE UTE

De strategispel som har invaderat butikerna den senaste tiden har tagit ett steg bort från den klassiska resurshanteringen. I *Kingdom Under Fire* är allt sig likt med tre olika resurstyper. Spelaren måste samla järn för att få igång krigsmaskinen och guld för allt annat. Den sista resurstypen är mana som direkt påverkar hur mycket magi som kan användas. *Kingdom Under Fire* kommer att innehålla mänger av trollformler, som alla presenteras med färgglada effekter.



DETTA HAR HÄNT... << Detta har hänt text...

Det känns som att snön smälter när som helst.

KINGDOM UNDER FIRE I KORTHET

Utgivare: God Games

Utvecklare: Phantagram

Genre: RTS / RPG

Beräknat Systemkrav: PII-233, 32MB RAM

Web: www.kingdom-underfire.com

Releasedatum: Julen 2000

Värt att notera: En smakfull blandning av *Warcraft II* och *Diablo II*. Bör intressera fans från båda leden.

IDAG är det mer vanligt att spelutvecklare blandar flera genrer istället för att inrikta sig på en. Detta leder till att vi får helt nya spelupplevelser, även om alla inte är särskilt lyckade. Den koreanska utvecklaren Phantagram går en annan väg med det ambitiösa *Kingdom Under Fire*.

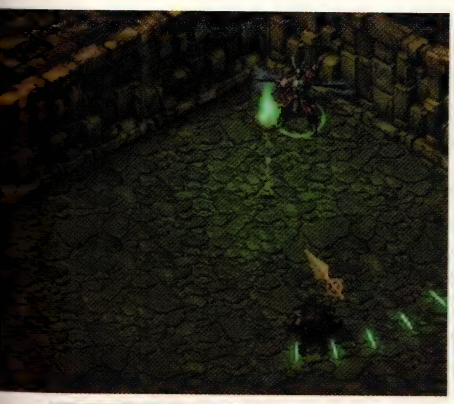
Phantagram följer den senaste trenden att blanda rollspel med strategi. Deras spel kommer dock att hålla de båda spelstilarna isär. Meningen är att vissa delar av spelet ska upplevas som ett mäktigt strategispel, medan andra tar en mer personlig vändning och beskriver hjältars stordåd. Allt detta kombineras i en mycket djup handling som tar oss till ett förtrollat land fyllt till bredden med orcer, alver, dvärgar och vilt vuxna skägg.

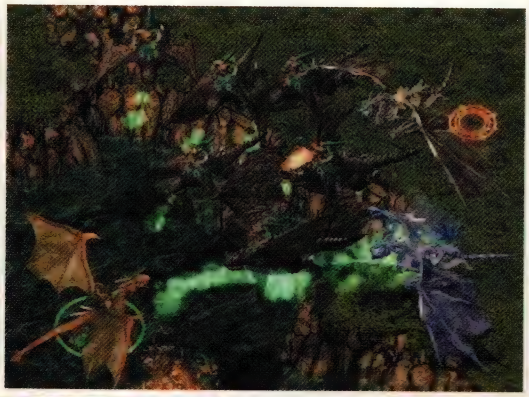
Den stora kontinenten Bersiah har nästan alltid varit drabbad av krig. I toppen finns två gudar som inte uppskattar varandra. Längre ner på skalan finns vanliga dödliga som inte heller tycker om varandra. I en strid med den svarta draken Nibles blir Rick Miner, en av sju mäktiga riddare dräpt. Hans svärdsbröder lyckas dock använda drakens hjärta för att ge honom nytt liv. När Rick vaknar visar det sig att han har fått oanade krafter av draken och givetvis blir han en ondskans riddare.

Det blåser upp till nya strider då Rick tar över stora delar av kontinenten, medan hans fiender gör allt för att hålla ondskan borta. Som spelare får du välja sida och kämpa dig igenom mängder av uppdrag. Strategidelen verkar bli en blandning mellan *Warcraft II* och *TA: Kingdoms*. Gränssnittet, resurshanteringen och mycket annat känns igen från andra strategispel. Den stora skillnaden är kanske att Phantagram har beslutat sig för att visa mer realistiska strider även om drakar och andra kreatur finns med i bilden. Med andra ord får vi se blodiga strider med huvuden som rullar. Grafiken är relativt enkel vilket borde glädja alla som inte har det senaste i hårdvaruväg. Spelplanen presenteras från ett isometriskt perspektiv för att ge maximal överblick.

"GRAFIKEN ÄR ENKEL VILKET BORDE GLÄDJA ALLA SOM INTE HAR DEN SENASTE HÅRDVA-

När rollspelsdelen tar vid blir grafiken mer lik *Diablo*. Här får spelaren ge





Bered dig på att få plugga in en hel uppsjö av hotkeys.

sig i kast med äventyrandet från hjältens synvinkel.

Handlingen kommer att innefatta flera olika äventyr med sju olika karaktärer. En av dem är den onde Rick, vilket borde leda till omväxling. Det intressanta är att uppdragen är sammanflätade, vilket gör att resultaten från en konflikt påverkar de följande striderna. Som hjälte bör spelaren alltså dräpa så många monster det bara går, för att slippa möta större motstånd i strategidelen.

Kingdom Under Fire är ett riskfyllt projekt, då det är mycket som kan gå fel. Det krävs att de två spelstilarna är tillräckligt balanserade för att korthuset inte ska falla. Om utvecklarna lyckas blir det dock ett spel att hålla utkik efter. Strategispel och rollspel brukar ju ligga i toppen av försäljningslistorna. En bra kombination av de båda kan vara guld värd. PCG

MULTIPLAY UTAN RESTRIKTIONER

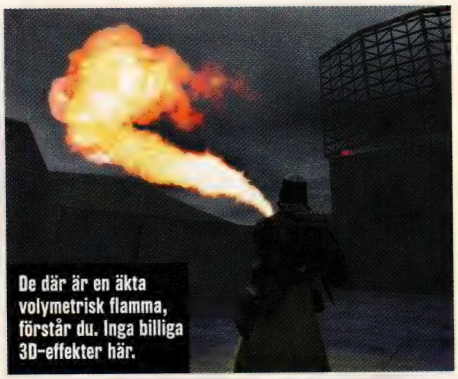
Haken med *Kingdom Under Fire* är att det inte går att hoppa över en av spelstilarna, då handlingen omfattar både den stora konflikten och de mindre äventyren. De som inte gillar den ena eller den andra spelstilen kommer inte undan. Phantagram har dock varit smarta när de designade multiplay-delen. *Kingdom Under Fire* kommer att innehålla flera olika spelalternativ. Med andra ord kan alla rollspelare inrikta sig på äventyren i multiplay, medan strateger ger sig i kast med större strider.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

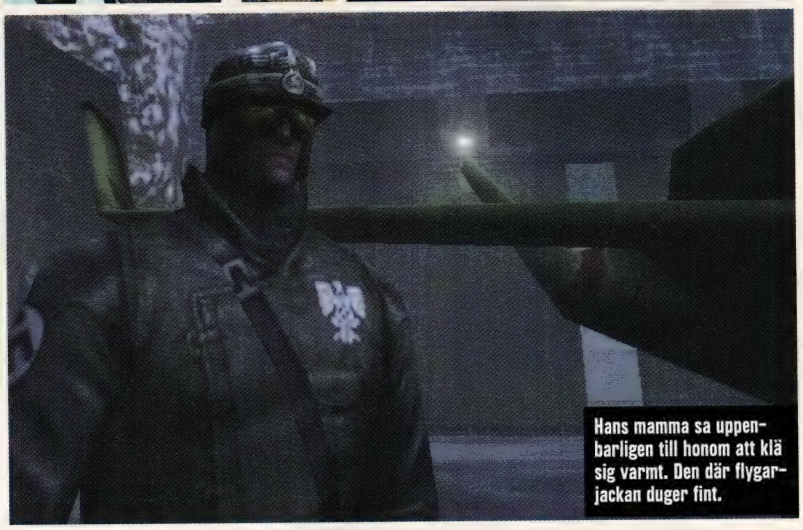
Nassarna grisar vidare.

Av MATTHEW PIERCE

DETTA HAR HÄNT... « Vi kikade ingående på *RTCW* i PCG nummer 47.



De där är en äkta volymetrisk flamma, förstår du. Inga billiga 3D-effekter här.



Hans mamma sa uppenbarligen till honom att klä sig varmt. Den där flygarjackan duger fint.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN I KORTHET

Utgivare: Activision

Utvecklare: Gray Matter/ id Software

Genre: Shooter

Beräknat Systemkrav: PII 266, 64 Mb RAM, 3D-kort

Web: www.activision.com

Releasedatum: Våren 2001

Värt att notera: Tuff nazi-slakt med några av de bästa miljöerna, texturerna, modellerna och vapnen som förekommit i en FPS.

VISSA människor vet instinktivt hur de ska demonstrera ett spel. Drew Markham, chef på Gray Matter, stormar upp på stranden och pausar bara för att få den bästa kameravinkeln som visar de båda skriptade, AI-fyllda sekvenserna som han kan så väl. Allierade och fiender sprängs i bitar när bomber, kulsprutor och dina egna granater skapar ett inferno av förvriden metall, mosade kroppar och hinkvis med blod.

Markham kan spelet inifrån och ut och det bör han kunna. För, tillsammans med 16 andra hängivna kollegor som reste sig ur askan efter *Kingpin*-kodarna Xatrix, har Markham kastat sig över projektet som en besatt man. En omarbetning av id Softwares inflytelserika *Wolfenstein 3D* är förstås en jätteuppgift, men om någon tvivlade på Gray Matters förmåga att göra originalet rättvisa, vänta bara på svaret som håller på att knåpas ihop hos utvecklarna i Santa Monica medan du läser detta.

"DINA EGNA GRANATER SKAPAR ETT INFERNO AV FÖRVRIDEN METALL, MOSADE KROPPAR OCH HINKVIS MED BLOD..."

Vi gav er en ingående granskning förra månaden, men ärligt talat så kände vi att det finns mycket kvar att visa. Till exempel så är *Wolfenstein* anno 2000 ett spel som innehåller fler kvadratmeter verkliga texturer än något annat spel (som ett resultat av Drews resor kors och tvärs över Europa med digitalkameran i högsta hugg). Från naziinvaderade fästningar och katedraler till zombiefyllda katakomber, dimmiga kyrkogårdar och alpina linbanor - alla miljöer vittnar om noggranna undersökningar av de bästa dörrarna, den mest övertygande mossan och de mest slitna stenmurarna (som tydligen bara finns i Europa).

Så, vad har vi mer fått reda på sedan förra månaden? Den benlöse Loperns Stim Engine skickar blå elektrisk död mot dig (och upp för väggarna), den alternativa attacken består av ett våldsamt utfall mot ditt ansikte. Det experimentella Tesla-vapnet senare i spelet kommer att ge dig en lika chockerande upplevelse, medan ett harpungevär skyddar dig på en del undervattensnivåer. Det finns dock

SUPER TROOPER

RTCW:s story kretsar kring nazisternas försök att skapa en supersoldat med hjälp av genetiska experiment. Alltså börjar fienderna i spelet som mänskliga soldater för att bli mer och mer robotlika medan fiendeledare slipar på sin cyborgarmé. Denna konceptbild av ett X-Creature är ett bra exempel på ett mellanting mellan människa och maskin.

Loperns attack är lika skrämmande som den är snabb. Låt honom inte komma så här nära.

ändå inget som kan mäta sig med eldkastaren (särskilt inte när den används av ondskefulla, konstant marscherande Venom Soldiers) och flamman är äkta 3D - den kan fylla rum om du siktar noggrant.

En av de mest imponerande nya effekterna handlar om skybox-teknologin. Gray Matter har tagit fram en teknik där de istället för att bara ha en "himmel" kan ha flera stycken som parallax-scrollar och var och en kan innehålla fullt animerade objekt och karaktärer. Det är fantastiskt att se figurer som verkar röra sig kilometervis bort från din egen position.

Det finns fortfarande mycket att berätta om *RTCW*:s många och varierade detaljer, men för tillfället får ni nöja er med att gotta er åt de fantastiska nivåerna och modellerna som ni sett hittills. Lita på oss när vi säger att det här spelet är värt att vänta på. PCG

Ett enormt arbete har lagts ner på de bombskadade slottsnivåerna.

LÄGG VÄRLDEN FÖR DINA FÖTTER

EUROPA UNIVERSALIS

1492 - 1792

Ett nytt PC spel på svenska!

ÅRET ÄR 1492 - STARTEN FÖR DE STORA UPPTÄCKTSRESORNA. Som ledare för en av Europas stormakter kommer du att förändra världen och skapa historia. Du står inför en tid av omvälvningar av aldrig skådat slag; kontinenter väntar på att upptäckas, erövras och koloniseras, en ny värld öppnar sig och den gamla slits isär av konflikter och krig.

"Möjligen ett av de bästa spelen någonsin"

- Strategy Games Online

FINNS I DIN BUTIK I DECEMBER!

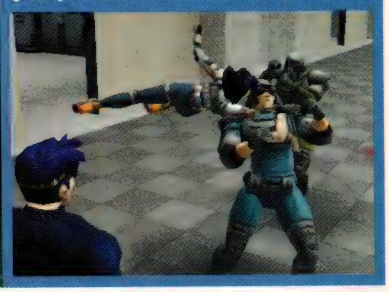
www.visionpark.com/europa-universalis

ONI

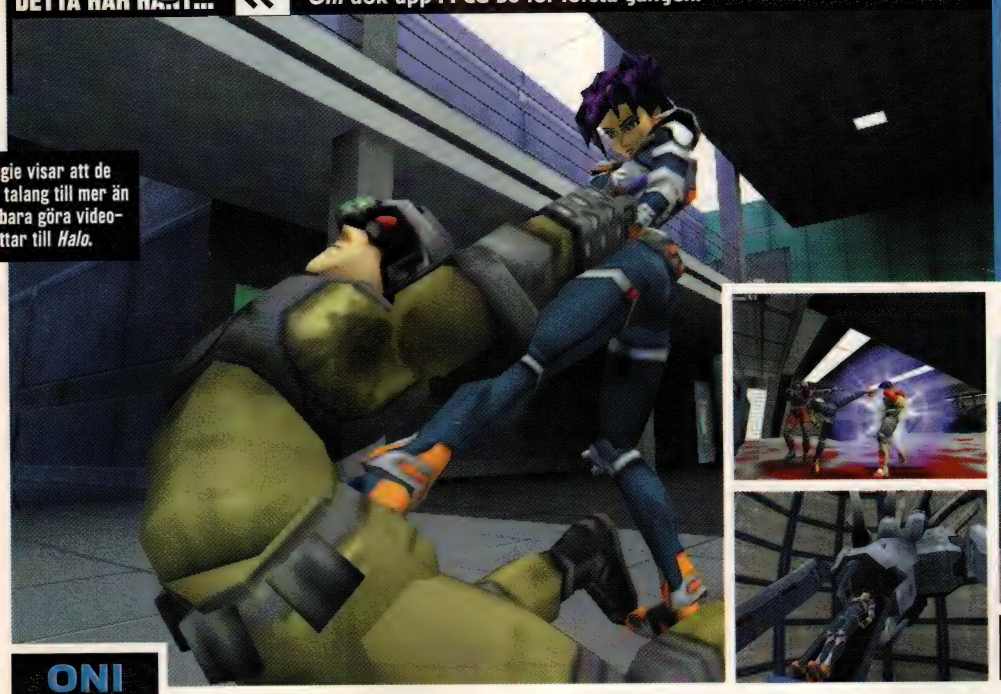
Tekken och *Tomb Raider* slås samman... kan det bli bättre? **Av JIM ROSSIGNOL**

FLYTANDE RÖNTGENKAMERA

Precis som den världskända Lara Croft styr man Konoko med hjälp av en flytande kamera. Men på de ställen där fröken Crofts kamera orsakade irritation pga att den fastnade eller skymde sikten för dig, undviker *Oni* detta genom att göra väggarna genomskinliga så att kameran kan glida genom hindret. Enkelt men genialt.



DETTA HAR HÄNT... << ***Oni* dök upp i PCG 36 för första gången.**



Bungie visar att de har talang till mer än att bara göra videosnuttar till *Halo*.

Om du ska göra ett animerat beat-em-up bör du modellera dina karaktärer efter Ryu.

ONI I KORTHET

Utgivare: Take Two

Utvecklare: Bungie

Genre: Action/Äventyr

Beräknat Systemkrav: P200, 64Mb RAM, 3D-kort

Web: http://oni.bungie.com

Releasedatum: Januari

Värt att notera: Historiebaserad kung-fu/maskingevärs-action och en robotpolare. Kan man begära något mer?

NÅGOT som PC-speldesigners fått upp ögonen för är den mörka sidan av tecknade filmer. De populära tecknade karaktärerna har med sina stora ögon varit upphov till miljontals konsolspel och barn världen över har tagit dem till sina hjärtan. Filmerna med den lite mörkare inriktningen har även de blivit en succé och då kanske främst pga att de glorifierar just det farliga och uppseendeväckande.

Oni har valt att landa någonstans mitt-emellan: animerade karaktärer knallar runt och dödar varandra, men dom har inte några stora groteska tentakler. Det är mörkt men det är inte rått. Man kan bli förvånad när man hör att spelet är från Bungie då man tycker att hypen från *Halo* borde ha tagit all deras tid och i ärlighetens namn har *Oni* hamnat lite i skymundan pga Halo.

Oni är ett tredjepersonsäventyr med en kvinnlig hjälte och det består av en del beat-em-up och en del shoot-em-up. Konoko (hjältinnan) använder en *Tekken*-liknande stil för att övermanna sina motståndare men hon kan också plocka upp tappade vapen och gå lös med dom. Spelets fokus ligger på snabba, explosiva strider istället för utforskning av olika områden och allt är upphängt på en av Bungies typiska historier som bl a innehåller spionage, våldsamheter och en robot-sidekick. Om det fanns en bok som hörde till spelet borde det ha varit Manga.

"HON HOPPADE UPP, SLOG BENEN OM HALSEN PÅ HONOM OCH BRÖT HANS NACKE."

Mycket energi har lagts på Konokos kamprörelser. I en scen ur en demofilm slog hon gevären ur händerna på sina motståndare och övermannade dem sedan med ett par karateslag. När ännu en motståndare dök upp hoppade hon upp och la benen om halsen på honom och sedan dök hon till marken och bröt hans nacke. Kung-Fu har aldrig sett så snyggt ut på en PC.

På detta stadiet är det svårt att se hur denna blandning av slag och explosioner kommer att funka som spel men om nivådesignen är tillräckligt bra kan vi nog se fram mot en trevlig överraskning. Vi vet att nivåerna kommer att se bra ut eftersom de har ritats av en professionell banarkitekt. Allt för att få dem så imponerande som möjligt. Vi hoppas bara att de grafiska visionerna inte kommer i vägen för det som vi egentligen vill ha ut av spelet. Stora vapen och beat-em-up kommer antagligen alltid att vara huvudingredienser när det gäller underhållning och visst kan vi stå ut med det. PCG

MASTER OF OLYMPUS

BY THE CREATORS OF CAESAR III AND PHARAOH

ZEUS

THE ALL NEW CITY BUILDING GAME OF DIVINE DIMENSIONS

ENTER A WORLD OF LEGENDS AND MYTHS, MIGHTY HEROES, FEARFUL MONSTERS AND MOODILY GODS WITH THE NEW CITY BUILDING STRATEGY HIT:

MASTER OF OLYMPUS - ZEUS.

© 2000 Sierra On-Line.
All rights reserved.

7 monumental campaigns take you to ancient Greece where the gods still walk the streets among mortals.

Rule all of Greece with colonies, allies, and rivals in neighboring cities.

SIERRA
www.sierra-online.co.uk

www.mangels.de

BATTLE OF BRITAIN

Surkål och pudding går inte ihop.

Av IAN ROXBURGH

DETTA HAR HÄNT... << Det här är egentligen vår första titt på *Battle Of Britain*.

RAF-piloter får tillgång till Hurricanes såväl som Spitfires.

Det här är de dumma flygplanen. Om du nu inte väljer att strida för Luftwaffe, förstås.

FLYGRÄDD?

Strategiskallar och flygrädda har möjligheten att kontrollera striderna från marken. Skicka ut patruller eller gör små räder - hoppa sedan in i cockpit när du känner dig redo för det.

BATTLE OF BRITAIN I KORTHET

Utgivare: Empire

Utvecklare: Rowan Software

Genre: Flygsimulation

Beräknat Systemkrav: PIII, 64Mb RAM, 8Mb 3D-kort

Web: www.rowansoftware.com

Releasedatum: December/januari

Värt att notera: En av de mäktigaste flygkampanjerna någonsin, i din dator.

Vi vill påminna om att rökning är förbjuden ombord.

Fienden flyger i historiskt korrekta formationer.

HADE de påbörjat sitt arbete lite tidigare så hade allt sett annorlunda ut. "De" är i det här fallet Rowan Software och "arbetet" i fråga är en kommande Andra Världskriget-flygsimulator, *Battle Of Britain*. Det är nämligen så att denna vinter blivit väldigt het när det gäller flygspel, med Microsofts *Combat Flight Simulator 2* (recension i PCG Special 4 -Red) och Hasbros *B17: Flying Fortress 2* alldeles bakom hörnet. Vi säger inte att *BOB* kommer att bli sämre än de andra två, men det finns inte plats för hur många flygsimulatorer som helst samtidigt.

Det här är dock ett spel som kan vara värt att vänta på. Rowan har utvecklat flygspel i snart fjorton år, och i deras kampanjläge och singeluppdrag.

Det hela är dock fortfarande under utveckling och koden vi tilldelats var lite slö. Det är inget enkelt jobb att flyga i formation; det hjälper om man sänker detaljnivån, men spelmotorn behöver helt klart mer jobb. När det är sagt så måste det även nämnas att möjligheten att föra befälet över styrkorna från marken kommer att te sig tilldragande för alla taktiker och strategiskallar där ute, och om detta görs rätt så kan det helt klart höja spelets värde och livslängd.

"UPP TILL 1000 PLAN SOM STRIDER I LUFTEN SAMTIDIGT."

stall finns titlar som *Flying Corps*, *MiG Alley* och *Navy Strike*. Med den bakgrunden kan man förvänta sig att *Battle Of Britain* blir minst lika intressant. Teknologi har utvecklats för att man ska kunna simulera en fullskalig Luftwaffe-räd - med upp till 1000 plan som strider samtidigt i luften över engelsk mark. Du kan välja mellan att sköta operationen från marken, eller själv ta på dig läderhuvan och ge dig upp i luften.

Dem av er som föredrar lederhosen och surkål kan alltid flyga för Luftwaffe i ett försök att skriva om historien. Vilken sida du än väljer så kan du köra i både

Som det är nu så har *Battle Of Britain* möjlighet att både bli ett bra flygsim och en strategisimulator. Var säkra på att vi kommer följa utvecklingen - med lite vilja så kan nog Rowan skapa en av de bättre simulatorerna hittills.

Om ni av någon anledning inte tror på oss så kan ni ju alltid testa demot som finns ute på nätet just nu. Eventuellt så ser ni det även på en kommande CD Gamer. PCG

ÅRETS ROCKPLATTA!

Mission Impossible 2 är den ultimata rocksamlingen med hela 17 stycken feta rocklåtar Bl. a. helt nya låtar med artister som:

- Limp Bizkit
- Metallica
- Foo Fighters
- Rob Zombie m.fl.

I DIN SKIVBUTIK NU

www.hollywoodrecords.go.com/mi2

THIS SOLICITATION WILL SELF-DESTRUCT IN 15 SECONDS.

CLIVE BARKER'S: UNDYING

Läskiga och odöda grejer på väg...

Av STEVE BROWN

LÄR KÄNNA DIN MAGI.

Besvärjelen som kallas Scrye kommer att spela en viktig roll, då den gör så att Magnus kan se in i den övernaturliga världen och fungerar som en hjälp på vägen. Vet du inte vart du ska gå? Använd Scrye och följ de läskiga fotspåren som uppenbarar sig. Olika tips och meddelanden kan också stå skrivna i blod på väggarna. Det kanske står "tvätta mig" på dom?

DETTA HAR HÄNT... << Vi hade en liten notis om Clives skapelse för ett bra tag sen.

Det där ryktet om att det enda vapen du kan få är en träkäpp är obekräftat. Eller en ren och skär lögn.

En lilafärgad himmel bådar alltid illa...

UNDYING I KORTHET

Utgivare: EA

Utvecklare: Dreamworks Interactive

Genre: FPS

Beräknat Systemkrav: PII 400, 64 Mb RAM, 3D-kort

Web: http://undying.ea.com

Releasedatum: Första kvartalet 2001

Värt att notera: Massor av spänning och atmosfär, ett bra spelsystem och en intressant mix av smygande och skrämmande action.

TROTS titeln var utvecklingen av *Undying* en bra bit gången innan man satte dit Clive Barkers namn. Dreamworks måste ha varit nöjda med att få en del tips om läskiga kameravinklar och skräckinjagande musik från regissören av Hellraiser och Nightbreed, men annars har de inte tagit vara på hans talang. De skrev t ex manuset själva. Barkers tips och ledtrådar är säkert värdefulla men att gå så långt som att kalla det hans spel känns lite fel.

Trots denna tabbe ser spelet starkt ut. Historien utspelar sig på Irland under 1920-talet där vår hjälte, Magnus, besöker en fallfärdig herrgård som tillhör hans vän Jeremiah. Jeremiahs döda syskon har plötsligt återuppstått för att ta med sig den sista brodern och bryta en hemsk förbannelse. Inte nog med att Magnus måste kämpa mot de fyra döda syskonen i fyra olika nivåer för att sedan avsluta allt i en femte, han måste också hålla ögonen efter sin ärkerival, Kiesinger som är ute efter att ta kraften från herrgården och använda den i sina ondskefulla planer.

Stridsmomentet är uppdelat mellan vänster (vapen) och höger (spells) hand och det är utformat tillräckligt smart för att undvika förvirringar. Ett klick på den högra musknappen gör att du får upp en cirkel med besvärjelser och sedan rör du musen i den riktning som din önskade besvärjelse ligger. Favoriterna kan man lätt tilldela en speciell knapp för att enklare kunna växla mellan dem. Med lite träning kan du hitta rätt besvärjelse för rätt fiende utan att behöva äventyra din egen säkerhet eller behöva gå igenom ett otal tangentbordskombinationer.

Då det bygger på *Unreal*-motorn ser *Undying* ut att bli storslaget. Med ett modifierat partikelsystem, överdrivna och skakande kamerarörelser när din spelare blir träffad, skelettanimationer med över 100 olika rörelsemönster och ett stort utbud av dödsanimationer kan det inte bli något annat än storslaget. Objekt låter olika beroende på vilken typ av material de träffar och smygning kommer att bli ett viktigt moment i spelandet. Knakande trägolv och annat som låter kan avslöja din position för alla intresserade monster.

Fiendens AI ser också ut att bli relativt avancerad. Zombies springer efter vatten om man tuttar eld på dem och möter du ett gäng av fiender kommer de att ducka, rulla och hjälpas åt att koordinera sig för att få dig fångad. Ser de dig skymta förbi kommer de att fortsätta att skjuta i den riktning där de senast såg dig.

"DE KOMMER ATT DUCKA, RULLA OCH HJÄLPAS ÅT ATT KOORDINERA SIG FÖR ATT FÅ DIG FÅNGAD."

Baserat på det vi sett hittills verkar *Undying* ha en enerverande och kuslig atmosfär och dess blandning av smygning, monster, vapen och besvärjelser kan vara ett vinnande koncept. Clive kommer säkert att bli väldigt stolt. PCG

VÄRLDSPREMIÄR

DEN NYA GENERATIONENS MUSIKPROGRAM

▪ LÄTTANVÄNT ▪ NY REALTIDSMOTOR ▪ KVALITETS EFFEKTER ▪ FETA LOOPAR ▪
▪ STUDIOKVALITET ▪ SKINBASERAT ▪ COMMUNITY ▪ TÄVLINGAR ▪

Qunic's Sample Serie med 1000-tals ljud i 3 olika genrer

QUNIC gör din PC till vilket musikinstrument du vill!

Med QUNIC's realtidsmotor gör du enkelt musik i studiokvalitet, allt ifrån lugn Soul/Hip Hop eller snabb Techno/Trance till Rock eller Pop musik, allt med samma program. Du kan modulera dina ljud i realtid med elva stycken kvalitets effekter som följer med i grundprogrammet. Dessutom ingår en Loop editor i vilken du skapar trumloopar och melodi slingor, samt en Sample editor där du klipper och klistrar i dina samplingar. Programmet stöder wave och även mp3. **Återförsäljare hittar du på www.qunic.com**

rush

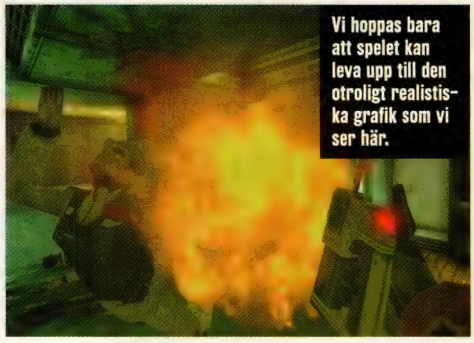
qunic

RED FACTION

Sci-fi-äventyr som har tillräckligt med specialeffekter för att imponera på självaste George Lucas. **Av JIM ROSSIGNOL**

DETTA HAR HÄNT... « Vi exponerade *Red Faction* i PCG 43.

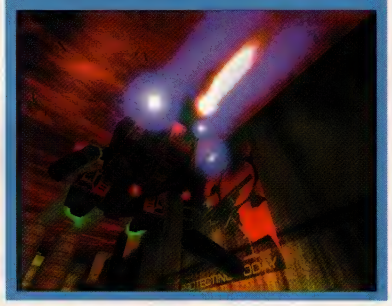
Väljer du att skjuta på omgivningen öppnar sig en helt ny värld av effekter.



Vi hoppas bara att spelet kan leva upp till den otroligt realistiska grafik som vi ser här.

MULLVADENS HÅLA

Fordon finns det gott om i *Red Faction* och Volotion har tagit tillfället i akt att ge oss en gruvmaskin som verkar tagen direkt ur filmen Total Recall. Du kan faktiskt borra dig igenom större delen av spelet då de flesta omgivningar går att demolera. "It's all part of the drill", hade Arnold sagt om han hade fått chansen.



RED FACTION I KORTHET

Utgivare: THQ
Utvecklare: Volition
Genre: FPS
Beräknat Systemkrav: P266, 64Mb RAM, 3D-kort
Web: www.thq.com
Releasedatum: Våren 2001
Värt att notera: Allt du ser i spelet kan du spränga. Kanonbra!

VOLITION verkar inrikta sig på teknisk utveckling. Deras senaste shooter, *Red Faction*, kommer att ge oss vapentokiga, fraglängtande galningar ett spel som verkar vara det mest realistiska och spännande vi någonsin sett. Verkar konstigt, eller hur, när du tittar på dessa skärmdumpar. De ser inte direkt ut att vara mer grafiskt imponerande än *Quake III*, men det är det som är meningen. Volition har skapat en värld där saker reagerar på dina höghastighetsprojektiler på ett häpnadsväckande realistiskt sätt.

Din raketkastare kommer inte bara att svärta ytan den träffar, utan den kommer att spränga en krater i golvet eller väggen samtidigt som det yr grus, damm och splitter. Spräng en vägg för att fixa en ingång till en byggnad och skjut soldaten som ligger på lur innanför väggen. Det kommer tom att var möjligt att spränga dig in i bergsväggen för att skapa en tunnel och på så sätt ta skydd från dina fiender, eller för att nå nya outforskade områden i spelet.

Ett gasrör kan skjutas sönder om du har rätt vinkel. Om kulan bara stryker röret kommer den att studsa iväg och lämna ett spår efter sig som kan avslöja från vilket håll den kom. Du kan om du vill, skjuta röret fullt med hål och låta ångan strömma ut i rummet. Om du kastar en granat kommer dess bana genom luften att påverkas av hur mycket det blåser. Luftrörelser är väl illustrerade och de dynamiska partikeleffekterna är häpnadsväckande med lava och vatten som flyter genom rummen och regerar på explosioner och andra skador på inredningen.

"RAKETER AVFYRADE UPP I SKYN FÖRSVINNER INTE, UTAN DIMPER NER IGEN MED STOR KRAFT."

Och det kommer mera. Här får vi se glas som splittras på ett realistiskt sätt. Det spricker och trillar till marken precis som i verkligheten. Om du skjuter genom det övre högra hörnet av ett fönster är det också därifrån det kommer att spricka.

Det är sån här realism som kommer att göra att *Red Faction* reser sig över mängden. Det är de där smådetaljerna som får dig att le. Som det där ögonblicket då du inser att raketerna du avfyrade rakt upp i luften inte bara försvinner utan dimper ner igen med stor kraft. All denna tekniska elegans kommer att göra att *Red Faction* tar en vändning som andra spel helt enkelt inte klarat av. I en scen kommer du att stöta på ett stort maskingevär som står fast på marken och skjuter sönder allt runt omkring din skyddsanordning. Den enda möjligheterna att komma ut är om du väljer att prickskjuta eller om du väljer den lite mer dumdristiga springattacken.

Fordon finns det också med. Det finns ett Descent-inspirerat flygande tefat, en APC, en Total Recall-liknande gruvmaskin och t o m en u-båt. Varje fordon är inblandat i sin egen fantastiska del av spelet och de grafiska effekterna sägs vara underbara. Scenerna där u-båtarna sjunker är så snygga att du kommer att skrika högt för att få folk att komma och dela ögonblicket med dig.

Volition skapar många unika möjligheter med sin nya motor och vi hoppas bara att *Red Faction* kommer att bli det spektakulära spel som det ser ut att vara. PCG

THE BEST SELLING PC GAME OF THE YEAR 2000

DIABLO II™

EXCLUSIVE GIFT SET

THIS EXCLUSIVE SET CONTAINS:

- The official strategy guide of the game.
- The original Diablo II game.
- The exclusive DVD featuring all 24 minutes of the in-game cinematics digitally remastered, the original storyboards, trailers and audio commentary.

PLAYABLE ON EUROPEAN SERVERS

battle.net*

BLIZZARD® ENTERTAINMENT

www.blizzard.co.uk

2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved. * Free access to Battle.net requires access to the Internet. Player is responsible for all applicable Internet fees.

COMMANDOS 2

Commando PCG i hetluften.

Av IAN ROXBURGH

DETTA HAR HÄNT... << *Commandos 2* skrev vi senast om i PCG 40.

Is är kanske inte det bästa kamouflaget.

ETT INSIDERJOBB

Spelmotorn har designats så att karaktärer nu kan gå in i de flesta av byggnaderna - du får alltså möjlighet att döda nazister i deras egna vardagsrum. Låt oss demonstrera hur det fungerar, med detta patenterade PCG-diagram.

Inte utomhus...

Inomhus, tack så mycket.

COMMANDOS 2 I KORTHET

Utgivare: Eidos

Utvecklare: Pyro Studios

Genre: Realtidsstrategi

Beräknat Systemkrav: Pentium II, 32Mb RAM

Special Features: www.eidos.co.uk

Releasedatum: Våren 2001

Värt att notera: Smyg in bakom fiendens linjer med kniven mellan tänderna och bössan i hand.

DET är nästan ett år sedan vi för första gången fick se Pyros uppföljare till det så enormt framgångsrika *Commandos: Behind Enemy Lines*. Som ni kanske minns så lät vi vår reporter bryta mot Genève-konventionen genom att injicera ett serum i utvecklarna, vilket fick dem att lossa på tungan och berätta fritt om alla sina hemligheter. Denna gång spelade vi ett säkert kort och närmade oss deras högkvarter beväpnade med endast papper och penna.

Vår senaste rapport om spelet bekräftade att *Commandos 2* skulle bli mer än bara nya uppdrag och en polerad yta. Vi fick veta att där skulle inkluderas nya karaktärer, som tjuven som kan stjäla fiendens utrustning, Natasha (som vi träffade för första gången då hon orsakade ödeläggelse i expansionspaketet, *Beyond The Call Of Duty*), och en hund. Våra hemliga agenter kan nu bekräfta att jycken går under kodnamnet "Whiskey" - och att tjuven kallas "Lupin".

Alla karaktärer kan nu stoltsera med de vanliga färdigheterna, men specialisterna kommer att vara mer... specialiserade inom sina respektive områden och således ha en unik egenskap. Alla commandos kan nu hantera de flesta fordonen, men det kommer att krävas expertis för att ratta de mer komplexa maskinerna. Förvänta er jeepar, tanks, lastbilar, skepp, båtar och bilar - som alla kommer att vara baserade på original från Andra Världskriget. Där finns en Willy-jeep, en *Panzer III*-tank och en Mercedes L3000, för att nämna några. Bazookas, eldkastare och annat ansluter sig till arsenalen, och du kan nu byta vapen mellan karaktärerna, eller låta Whiskey göra hundgörat. Men dessa vapen existerar bara för att du ska kunna hålla jämn takt med den diaboliska fienden.

Motståndarsoldaterna är nu smartare såväl som tuffare och de kan se och till och med lukta sig till var du befinner dig. Se till att duscha. Pyro hävdar att den nya AI:n ger djupare och mer engagerande actionsekvenser.

"FIENDERNA KAN NU SE OCH TILL OCH MED LUKTA SIG TILL VAR DU BEFINNER DIG."

Grafiken är verkligen exceptionell.

På tal om det så har tydligen hela spelet blivit snabbare, och tyngdpunkten ligger nu på action, även om den karaktäristiska planeringen fortfarande är av stor vikt. Det är i och för sig en motsägelse i sig självt. Vi måste invänta en recensionskod innan vi kan se om de lyckats med det omöjliga.

Pyro nöjer sig dock inte med ovan nämnda förbättringar, utan de har även designat en helt ny 3D-motor som låter

Okej, men vem ska vi äta först?

Man kan nu ta sig genom undervattenspassager.

händelserna ta plats inomhus såväl som utomhus, med fyra olika kameravinklar och möjligheten att rotera kartan 360 grader. Spelytan är enorm och det står dig fritt att utforska den. Och till råga på allt så är din grupp inte låst till Europa, då striderna kommer att rasa runt hela världen, inklusive Asien, Arktis och Nordamerika. Uppdragen ser ut att vara extremt varierade: ena sekunden kan du finna dig själv bland bunkrar och artilleriposteringar i Tredje Riket, för att i nästa stirra upp mot slottet Colditz, eller ut över ett hangarfartyg till havs.

Dessa förändringar borde vara tillräckliga för att fansen ska börja tugga fradga, men det finns ännu mer att hämta. Pyro har sagt att alla singleplayeruppdrag kommer att kunna spelas i coop multiplayer. Och för de som gillar att döda sina vänner, har man implementerat ett deathmatch-läge. Om detta element tänks igenom ordentligt, och om det testas rigoröst, så kan *Commandos 2* mycket väl bli en spjutspets i den allt mer krigsfokuserade online-falangen.

Med denna heta underättelseinformation kan PCG-styrkan nöjda krypa tillbaka till Casa Gamer, där det firas med champagne och undersköna nymfer. PCG

Precis som förut är det viktigt att inte synas.

"…one of the most ambitious and creative takes on the world of online gaming (...) Anarchy Online is looking impressive to say the least…"
IGN.COM

"The game looks extremely promising - and is definitely one to watch"
Gamespot US

"…clearly one of the biggest surprises at the show (E3)…"
Computer Games Magazine

"As the first science fiction entry into… the online RPG market, Anarchy Online brings with it some new innovations, some new technology, and a Blade Runner-esque feel…" **Next Generation USA**

Anarchy Online

the future in your hands

Imagine a world without borders, a society without rules. Are you a team player or an individualist? Do you toe to the company line, or do you carve out your own existence with the rebel clans?

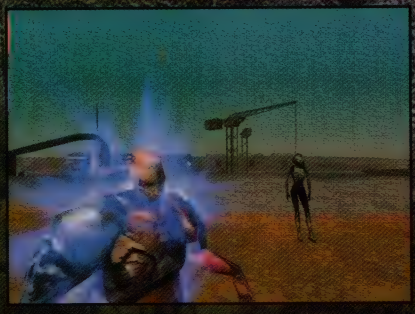
Between authoritarianism and anarchy, where does your allegiance lie?

Anarchy Online – The future is truly in *your* hands

Spearheading the next generation of multiplayer online gaming, Anarchy Online's sci-fi setting and focus on a running storyline, personalized quests and diverse social interaction sets it apart from its predecessors and contemporaries. To be released first quarter 2001.

Remember to check out the AO trailer on CD Gamer

www.anarchy-online.com



BATTLE REALMS

Bönderna tar över jorden.

Av AL BICKHAM

DETTA HAR HÄNT... << *Battle Realms* var På Gång i PCG 45

Det verkar som om RTS-genren äntligen får ett spel som använder 3D på ett bra sätt. Det var på tiden.

Det är gjort av gamla *C&C*-kodare, och det ser ut som *Warcraft*. Allt gott, då.

BATTLE REALMS I KORTHET

Utgivare: Crave

Utvecklare: Liquid Entertainment

Genre: Action/Äventyr

Beräknat Systemkrav: PII 300, 64Mb RAM,

Releasedatum: Sommaren 2001

Värt att notera: Udda, innovativ strategiaction, med en fantastisk/historisk skruv.

Vi jublar alltid när någon får för sig att härja loss ordentligt inom en genre. Visst ser inte *Battle Realms* ut att vara ett strategispelens *Deus Ex*, men ju mer vi hör om det, desto mer imponerade blir vi av de hundratals små innovationerna som skapats.

Till att börja med så stammar alla enheter från en och samma källa. Visst, *Starcraft* använda samma idé med sina Zerg-larver, men de små japanska bönderna som du producerar i *Battle Realms* kan specialisera sig långt mer än något vi tidigare sett. När en bonde skapas så kan han tilldelas vardagliga sysslor så som resursinsamling, eller tränas upp till att bli bågskytt, svärdsman eller pikenerare. Det fina är att det inte stannar där - En bågskytt kan sändas in i pikenerarnas hus för att lära sig nya färdigheter och bli en sorts mångsysslare.

Släng upp några stall, lägg in lite ridning i ekvationen, och du får en helt modifierbar arméstruktur som, även om det kan ta tid att vänja sig vid det, erbjuder i stort sett ändlösa taktiska möjligheter. Om du sätter en soldat på en häst så blir han inte bara mer mobil, utan han och hans springare registreras även som två helt olika enheter, som kan dö oberoende av varandra. Om pållen kolar, så kan din soldat ta sig upp på benen igen och slåss vidare. Om nu han skulle få en pil i sig när han rider in i striden, så kan hästen återkallas för att få sig en ny ryttare. Det här ger kanske en uppfattning om den variation som spelet erbjuder.

Ett antal förutbestämda formationer kommer nog att glädja taktikerna ibland oss, och om du verkligen är sugen på det så kan du faktiskt skapa din egen, baserad på styrkorna och svagheterna i din hemmagjorda armé.

Att använda terrängen till sin fördel är ett måste då den erbjuder gott om tillfällen för bakhåll. Om du till exempel skickar in en grupp enheter i skogen, så blir de osynliga för fienden. Du kan dock lätt råka röja deras position genom att flytta runt dem, så att de skrämmer fåglar och djur som tar till flykten och för oväsen.

I en värld av vackra men ytliga strategispel, ser *Battle Realms* ut att kunna erbjuda en utmaning för dem som kräver djup och variation. Håll ögonen öppna.

"EN BONDE KAN TILLDELAS HELT VARDAGLIGA SYSSLOR... ELLER TRÄNAS UPP."

GRILLAT ÄR GODAST

Okej, du vet att en fiendetrupp ligger och lurar i skogen. Vad är då bättre än att skicka in ett gäng bönder med facklor och sätta eld på det hela? Eld är ett offensivt nyckelvapen i *Battle Realms*, och du kan skapa förödelse genom att ha ett par väl placerade pyromanbönder inne i en by. Ett paket tändstickor och lite tändvätska, tack. Swoosh!

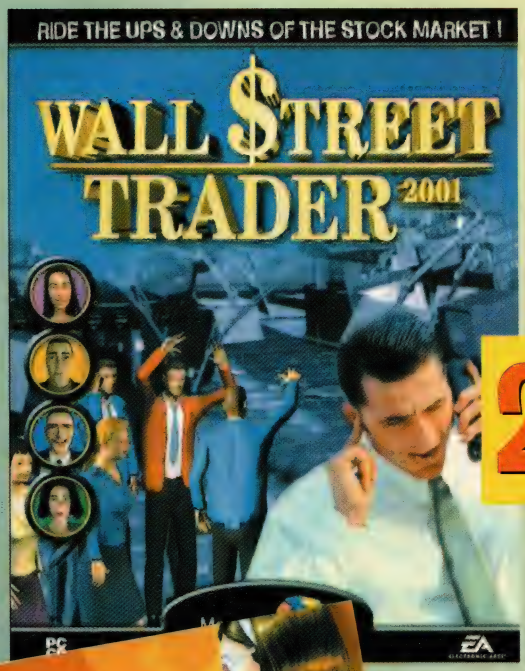
VI HAR SPELEN!

399:-

DELTA FORCE LAND WARRIOR
Spela med de amerikanska specialstyrkorna i spännande och utmanande uppdrag. Vi säger bara - kikarsikte!

STCC 2
Nu är det dags igen! Utmana svenska racing-eliten i STCC 2. Alla banor, bilar och förare i mästerskapet.

299:-

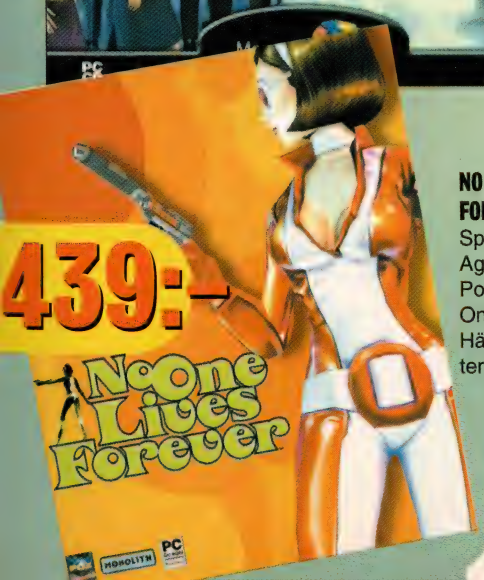


WALL STREET TRADER 2001
Världens främsta börssimulator, handla med aktier! Helt på svenska, även nätverksspel.

299:-

399:-

FIFA 2001
Du behöver bara ett fotbollsspel - du behöver FIFA 2001!



439:-

NO ONE LIVES FOREVER
Spela den kvinnliga Agent Archer i Austin Powers inspirerade No One Livers Forever. Häftigaste 3D-shootern just nu!

expert

Vi är vad vi heter.

Vapnen är slående väldesignade och åstadkommer spektakulära effekter. Detta är exoktiskt science fiction-krig...

FMV-sekvenserna är en hyllning till David Lynchs vackra 80-talstolkning av David Herberts roman.

EMPEROR
BATTLE FOR DUNE

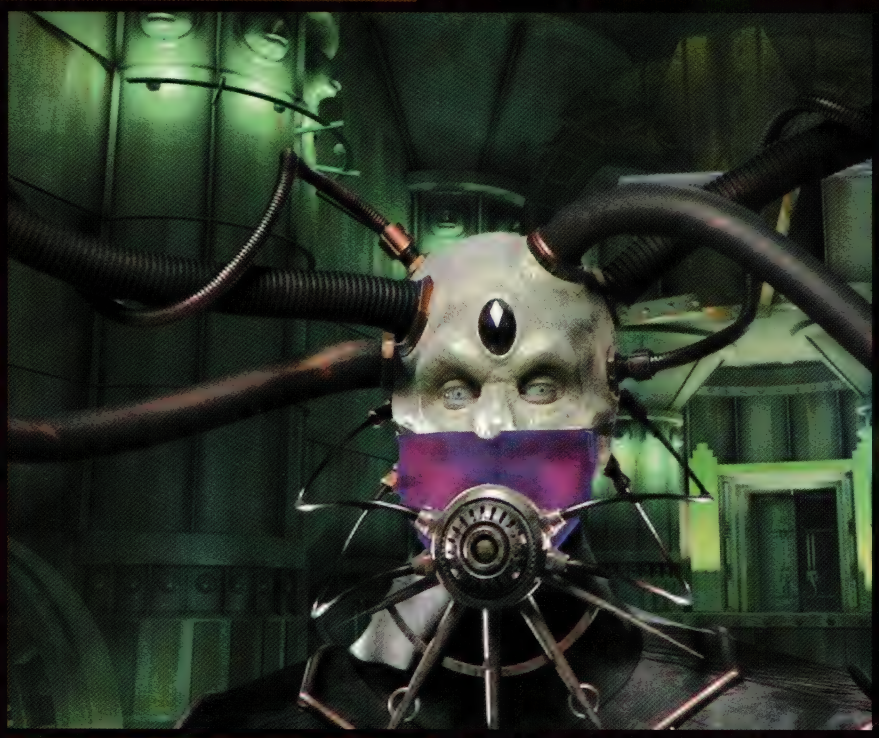
Kommer Westwoods nya 3D-RTS att göra dem till öknens härskare eller feta baroner? Vi tog oss till ökenstaden Las Vegas för att få svar.

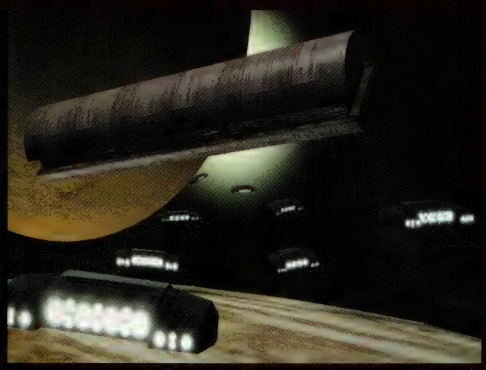
Av Jim Rossignol

Det är lätt att förbise *Dune* när man pratar om de stora science fiction-sagorna, till största delen på grund av den enorma dragningskraften hos mästerverk som Aliens och Star Wars. Dessa filmer har haft stort inflytande på vårt kollektiva medvetande. Så icke med *Dune*. Filmen i det här fallet var en löjlig men vacker och grandios 80-talsproduktion. Den hade fantastiska specialeffekter, Sting i ett par kalsonger och soundtrack av Brian Eno. Minnesvärd, men lätt att ignorera.

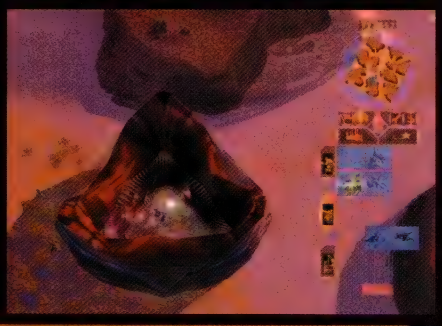
Det finns dock ett drag av genialitet i *Dunes* universum, tack vare den skäggige författaren Frank Herbert som skapade en bok som är lika inspirerande och stämningsfylld som vilken annan science fiction-historia som helst (Bortsett från "1984" - Irriterad Red.). Det skulle vara ett nöje att diskutera hans arbete mer ingående, men det får vänta. Om du inte har läst *Dune* ännu - gör det. Du kommer inte att bli besviken.

Denna bok kanske hade lämnats att damma igen i ett bibliotek fyllt av liknande litteratur, om det inte vore för ett inspirerat spel som följde upp det mediokra originalspelet *Dune* (från Cryo). Uppföljaren skapade en helt ny genre - den genre som nu dominerar en så stor del av spelmarknaden. Realtidsstrategi. Spelet var Westwoods *Dune II*. Visserligen skulle Populous, Powermonger och Megalomania kunna anses som föregångare, men *Dune II* moderniserade processen och förde fram de idéer som





(Ovan) Som de här bilderna visar så har inte Westwood försökt tona ner den mörka värld som *Dune* bygger på. Spelet i sig kommer inte att vara särskilt blodigt, men de olycksbådande undertonerna finns där. Detta bör kunna ge bra atmosfär och det är helt i stil med Frank Herberts ursprungliga, plågade universum...



En av de mest slående sekvenserna från *Emperor* är när Shai-Hulud (den stora sandmasken) dyker upp och sväljer fordon som dundrar fram för hårt i sanden.

är så framträdande på marknaden i dag. Det gjorde helt enkelt våra spel till det de är idag.

Naturligtvis var detta ett stort steg framåt för hela branschen och nu klickar miljoner sig fram över hundratals olika spelvärldar. Det har tillkommit miljoner nya små innovationer sedan det första spelet, men den händelse som förändrade RTS-genren mest var introduktionen av 3D, en innovation som Westwood har lyckats ignorera länge nu. Fram tills nu, då de återvänder till Herberts ökenvärld Arrakis i *Emperor: Battle For Dune*, med en helt ny 3D-motor.

Vi grillade Chris Longpre över en middag på en marockansk restaurang, i ett desperat försök att få en klar bild av spelet. Han vill gärna prata om övergången till 3D och han beskriver hur Westwood har gjort betydande teknologiframsteg under utvecklingen: "Vi har lärt oss mycket under tidens gång och vi har ökat 200% på en enda månad, så det har skett en total förändring jämfört med hur det såg ut för sex månader sedan."

Det är åtminstone lika mycket kvar av projektet, men Longpre verkar känna att det är så här spelet kommer att se ut när det närmar sig release. En titt på videon som släpptes visar hur spektakulärt spelet verkligen kommer att bli. Chris förklarar att Westwoods första prioritet är att göra 3D-kameran strategiskt användbar istället för att den bara ska vara ett estetiskt tillägg. Dessutom verkar det som om denna utveckling kommer att förändra Westwood för alltid; Longpre nickar allvarligt när vi frågar om *Emperor: Battle For Dune* innebär slutet för realtidsstrategispelet i 2D hos Westwood. Det är ungefär vid den här tidpunkten på kvällen som vi blir abrupt avbrutna av en magdansös. För ett kort ögonblick glömmer vi bort sandmaskarna.

EN EXTRA KRYDDA

I *Emperor* får vi en spelvärld som tränger mycket djupare in i *Dunes* universum än föregångarna. Storyn är i grund och botten densamma: Arrakis är en ökennvärld, viktig på grund av de enorma sandmaskarna - djuren som producerar kryddan Melange; ett hallucinogent ämne som är nödvändigt för rymdfärder. De intergalaktiska adelshusen slåss om kontrollen över planeten och därmed också kontrollen över kryddan. Den som kontrollerar kryddan är härskare och härskaren i i *Dunes* universum är Kejsaren. I enlighet med bokens komplexa politik och sociala dynamik kommer du att kunna alliera dig med de mindre kända spelarna i striden om Arrakis, men större delen av händelserna kommer att utspelas mellan husen i originalspelet: Atreides, Harkonnen och Ordos (se "De stridande").

När du väl tagit kontroll över ökenplaneten kan du föra konflikten tillbaka till din fiendes hemvärld. Vart och ett av de stora husen kommer att ha en detaljerad planet och striderna kommer att bölja fram och tillbaka mellan planeterna. Du kommer till och med att kunna kämpa inuti The Guilds gigantiska ➡

"Emperors producent nickar allvarligt när vi frågar om Battle For Dune *innebär slutet för realtidsstrategispelet i 2D hos Westwood..."*

(Höger) *Emperors* 3D-motor låter dig zooma in och observera när dina enheter förstörs.
(Nedan) De gummiklädda tokarna är medlemmar av The Guild, hotfulla rympiloter i Gestapo-stil som gör alla andra nervösa.

DE ANDRA

Det här är de andra som är inblandade i konflikten på *Dune*...

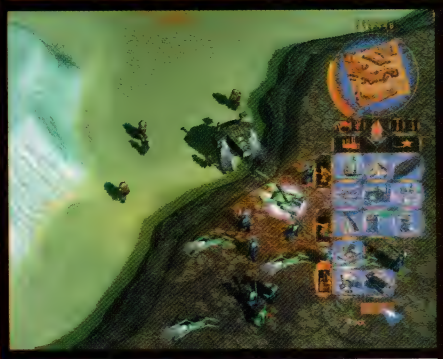
THE HOUSE OF IX
Har sitt ursprung på de maskinvärldar där de utvecklar och utnyttjar fantastiska teknologier. De är mer än villiga att profitera på konflikten på Arrakis genom att sälja sina hemligheter till högstbjudande. The House of Ix består av forskare och teknokrater och är ovilliga att direkt delta i konflikten.

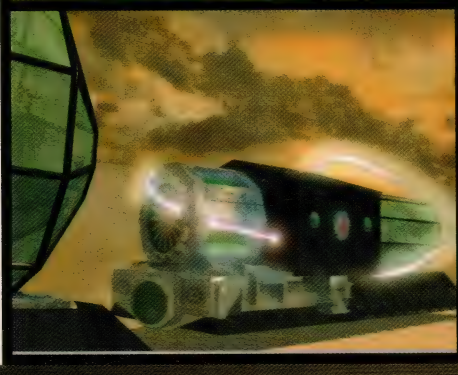
THE FREMEN
Det infödda krigarfolket på Arrakis. De är skickliga på ökenstrid och tillber "skaparen", den gigantiska sandmasken. De bebor de underjordiska grottsystemen på Arrakis och samlar vatten i gigantiska vindfällor. Fremenerna är en viktig faktor i många konflikter på ökenplaneten.

THE SARDAUKAR
Ett annat krigarsläkte som en gång utgjorde kejsarens elittrupper. Nu när hans välde är över kämpar de för andra ideal. Deras vildsinthet gör dem till fruktade och respekterade soldater som kan avgöra vilken strid som helst.

BENE TLEILAXU
Religiösa typer som specialiserat sig på att kritisera teknologi och kloning eller återuppväckelse av döda. De tror på heliga krig som ska rensa universum från maskiner. Allierade med The Guild.

THE GUILD
Deras makt består i deras navigatörer - män som har muterats av kryddgas. Dessa obehagliga telepater gör det möjligt för The Guild att bibehålla sitt monopol på rymdfärder, som bara är möjliga genom att rymden kröks inifrån The Guilds enorma skepp, kallade "Heighliners".





(Ovan) Varje hus har sin egen hemvärld där strider oundvikligen utkämpas. Atreides hemplanet är den gröna och lummiga Caladan, medan Ordos hör hemma på en Hoth-liknande isplanet.

DE STRIDANDE

Dunes universum är som bäst när det genomsyras av komplicerade politiska intriger. Det bygger på en feodalistisk struktur och olika skumma organisationer. Vissa av de viktigare parterna kan bli dina allierade under spelets gång.

House Atreides

Atreides är de "goda" i originalböckerna. De är lika makthungriga och hänsynslösa som de andra, men de har ett nobelt drag som inte finns hos de mer diaboliska typerna. Deras sätt att föra krig på liknar det som amerikanerna försöker klara av - kliniska strider med specifika attacker som bara slår ut det som behövs, istället för att ödelägga allt. Atreides har också ett kraftfullt flygvapen som innehåller bisarra fågelliknande maskiner - Ornithopters.

House Harkonnen

De här elakingarna är hänsynslösa, läskiga och Atreides huvudfiende. Deras hemvärld Giedi Prime är ett enda stort industriområde som hyser obeskrivliga fasor. Harkonnen-regimen baseras på skräck och förräderi och deras vapen är fruktade. Atomvapen är olagliga men Harkonnen är inte rädda för att använda dem när de måste. Bra för dem, men illa för alla andra...

House Ordos

Luriga, onda typer vars makt baseras på hemlighetsfullhet och diskretion. Ordos är handelsmän och smugglare med en hel arsenal av exotiska vapen till sitt förfogande, t ex kemiska vapen och cloaking shields. Trots deras högteknologiska krafter har Ordos ingen specifik ledare - vilket resulterar i dålig moral hos trupperna som ofta deserterar.

➡ "Heighliners" som transporterar de krigande rymdsoldaterna över galaxen.

Intressant nog så tillåter *Emperor* dig att förlora mark för att sedan slå tillbaka. Om du lider ett nederlag under ett uppdrag så är inte spelet slut för det. Istället förlorar du mark och slås tillbaka till din hemplanet. Detta borgar för en ovanlig speldynamik där du noga måste överväga vilken del av Arrakis du vill attackera om du vill vara förvissad om att nå framgång. Ju fler understödjande territorier en bas har i närheten, desto fler enheter kan kallas in som förstärkning. Du kommer alltså att kunna dra dig tillbaka till din hemplanet för att i sista stunden komma tillbaka till den krigshärjade ökenplaneten. Det verkar finnas delar av *Shoguns* dynamiska kampanjmodell i detta och vi börjar redan an de timmar som kommer att gå förlorade i *Emperors* grepp.

FRIENDLY FIRE

I dessa tider är dock den stora frågan vilka underverk ett utvecklingsteam kan åstadkomma med multiplay... och av Westwoods svar att döma har de tagit på sig en mardrömslik uppgift när det gäller nivådesign och balans. Planen är att skapa en uppsättning olika spelstilar - och en av dessa komer att vara att skapa ett bra co-operative-alternativ. Detta kommer att innebära att båda spelarna är på samma sida men har olika roller - en kan vara den som bygger upp basen och sköter den, medan den andre tar kontroll över alla offensiva trupper. Ett annat alternativ är att en tar hand om alla luftenheter medan en tar hand om marktrupperna. Det är ett ovanligt grepp som kommer att bli en utmaning för Westwood och deras Londonbaserade partner Intelligent Games.

Självklart kommer spelvärlden att vilja se om Westwood klarar av ett så ambitiöst mål och kan skapa ett spel som är tillfredsställande för alla deltagare i ett coop-lag. Sådana innovationer är alltid riskabla, men det är det som krävs för att RTS-spelen ska bli lika populära online som shooters. För att detta ska bli möjligt håller Westwood på att spika ihop lite ny nätkod som bör reducera belastningen på linan för oss som sitter med 56K-modem. Det är skönt att se att Westwood åter igen försöker flytta fram gränserna efter att ha förvaltat sitt kapital så länge. Det är lovande, minst sagt.

"I co-op multiplay kan en spelare vara den som bygger upp basen och sköter den, medan den andre tar kontroll över alla offensiva trupper..."

Lovande, men fortfarande långt borta. *Emperor* är, som alla amerikanska programmerare älskar att säga, klart "when it's done" och det är långt till dess. Kanske så långt som ett år - eller mer. Alla kommer ihåg det utdragna förlopp som ledde fram till *Tiberian Sun*. Allt vi kan hoppas på är att Westwood knockar oss med sitt 3D-mästerverk. Förresten - du kan rida på maskarna, precis som i filmen... PCG

VAR ÄR SPELEN?

BLIP! BLIP! BLIP!

Pool Of Radiance 2
Mattel
December/Januari

Quake 3: Team Arena
Activision
Januari

Arcanum
Havas
Januari

Obi-Wan
Lucas Arts
Mars

Morrowind
Bethesda
Våren

Anachronox
Eidos
Mars

Black & White
EA
Mars

Return To Castle Wolfenstein
Activision
Våren

Alone In The Dark: The New Nightmare
Infogrames
Våren

Tropico
Take 2
Våren

Mafia
Take 2
Våren

Battle Realms
Crave
Våren

Dungeon Siege
Microsoft
Sommaren

Halo
Microsoft
Sommaren

Hidden And Dangerous 2
Take 2
Sommaren

Max Payne
Take 2
Sommaren

Red Faction
THQ
Sommaren

Freelancer
Microsoft
Vintern 2001

Doom III
Activision
Vintern 2001

OFFICIELLA SVENSKA PC GAMER TOPPLISTA

Inte helt oväntat så ligger Westwoods *Red Alert 2* i topp på PC-sidan, medan konsolförsäljningen till stor del utgörs av *Zelda - Majoras Mask*. Välkända namn och beprövade koncept som nog alltid kommer att gå hem i stugorna. Mer förvånande är kanske att det relativt nischade *Championship Manager 00/01* har fått så stor genomslagskraft. Kan det vara så att läktarproffsen äntligen sett ett tillfälle att få prova sina teorier i praktiken? *NHL*- och *FIFA*-spelen är som alltid tunga titlar på båda konsol- och PC-plattformen, och EA jobbar hårt med markandsföring i TV, tidningar och radio. Helt klart är att det är en fördel för storföretagen att ha en egen division på plats i Norden, istället för att förlita sig på externa distributörer. EA Nordic är faktiskt ett föredöme både vad gäller ovan nämna marknadsföring, och relationer till pressen och spelarna. *Baldur's Gate II* håller sig kvar på listorna trots en något klen marknadsföring, vilket kanske visar på att vissa spel hittar sin publik oberoende av yttre faktorer.

WEBHALLEN.com

	Titel	*Format*
1.	Zelda - Majoras Mask	N64
2.	Red Alert 2	PC CD
3.	Championship Manager 00/01	PC CD
4.	NHL 2001	PC CD
5.	MS-R	DC
6.	FIFA 2001	PC CD
7.	Mario Tennis	N64
8.	Sudden Strike	PC CD
9.	NHL 2001	PSX
10.	FIFA 2001	PSX

TOPP 10 PC-CD

1.	Red Alert 2	PC CD
2.	Championship Manager 00/01	PC CD
3.	NHL 2001	PC CD
4.	FIFA 2001	PC CD
5.	Sudden Strike	PC CD
6.	Baldurs Gate 2: Shadows Of Amn	PC CD
7.	Half-Life	PC CD
8.	Diablo 2	PC CD
9.	Midtown Madness 2	PC CD
10.	The Sims - Livin It Up	PC CD

TOPP 10 KONSOL

1.	Zelda - Majoras Mask	N64
2.	Metropolis Street Racer (MS-R)	DC
3.	Mario Tennis	N64
4.	NHL 2001	PSX
5.	FIFA 2001	PSX
6.	F355 Challenge	DC
7.	Virtua Tennis	DC
8.	Mario Party 2	N64
9.	Spiderman	PSX
10.	Tony Hawk - Pro Skater 2	PSX

RECENSIONER

Guybrush, apor och vriden humor. Behöver vi säga mer?

Vi har ofta orerat om LucasArts förträfflighet i den här tidningen, men på senare tid har den kommit lite på skam i takt med att *Star Wars*-licensen mjölkats till det absurdas gräns (*Star Wars Super Bombad Racing*).

Därför är det glädjande att se att det andra av deras mest kända namn och varumärken fortfarande står för suverän underhållning och lysande speldesign. *Monkey Island*-serien har gått från klarhet till klarhet och att vi nu får njuta av karaktärerna i 3D är bara naturligt. Personligen var jag aningen skeptisk till denna övergång, eftersom den tecknade stilen i *The Curse Of Monkey Island* var så lyckad. Men alla farhågor kom på skam och allt känns lika högkvalitativt som vanligt, kanske t o m bättre än *Curse*...

Gunman Chronicles gör oss också glada den här månaden. Rewolf, som består av ett gäng utvecklare spridda över världen och som kommunicerat mestadels via Internet, har skakat liv i den gamla *Half-Life*-motorn och visat hur användbar den är. I *Gunman Chronicles* får vi nya vapen, fordon och dinosaurier att slåss mot i fyra olika världar som mest påminner om någon sorts *Jurassic Park* förflyttat till 1800-talet. Det hela är väldigt imponerande med tanke på att Rewolf inte har haft något stort företag i ryggen utan mer sett det hela som ett kul projekt. Kanske något att filosofera över allt eftersom spelproduktionerna inom de stora företagen blir allt mer kostsamma och involverar allt större team...

ANDERS BJÖRLIN

RECENSIONER DETTA NUMMER

Escape From Monkey Island
Förolämpningarna haglar 68

Tomb Raider Chronicles
Lara nr 5.
Var ska det sluta? 74

Gunman Chronicles
Half-Life lever. Till fullo ...78

No One Lives Forever
Agent-action i 60-talsstil 82

Rune
Vikinga-action i 900-talsstil 86

PGA Golf Championship
Golf-action i 90-talsstil ...88

Gunlok
Trötta science fiction-klichéer 90

Insane
Helknas bilkörning.....92

Gift
Cryo presenterar ett hyggligt plattformsspel ..94

Championship Manager 2000/2001
Dominerar fortfarande managergenren 96

FIFA 2001
EA pumpar vidare med sin fotbollsserie.....98

V-Rally 2
Rally i arkadstil.....100

SWAT 3 Elite Edition
Välkommet tillägg, dock lite sent 102

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

För att sätta betyg på del spel vi recenserar använder vi det rättvisa och tillförlitliga procentsystemet. Som alltid.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%-89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%-84%
Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50-69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

30%-49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%-29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: ÄVENTYR

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Primater & pirater - en klassisk kombination

Vår hjältes huvud vrider sig när han passerar något som kan vara av intresse.

VI VET att det är många som har väntat och hoppats på att den här dagen skulle komma, och åter igen gör LucasArts sitt allra bästa för att få oss nöjda och belåtna. Jubel och trumpeter - *Monkey Island* är tillbaka.

Om du nu inte visste det, så är *Escape From Monkey Island* det fjärde äventyret i en serie från LucasArts, där du ikläder dig rollen som den ytterst inkompetente Guybrush Threepwood (mighty pirate). Serien spänner över två årtionden och det var tre år sedan vi senast hörde ljudet av vrålande primater. Under dessa tre år har spelvärlden förändrats till oigenkännlighet, och hur står sig egentligen ett så urgammalt namn som *Monkey Island* i dagens hårda shooter-samhälle?

Man hör ofta folk som beklagar sig över hur äventyrsgenren har degenererat i stadig takt sedan det tidiga 90-talet. Och visst har det har varit tunt med värdiga titlar och det har varit lång tid mellan utgåvorna, men detta får inte tolkas som att kvalitén på alla äventyrsspel har sjunkit. Klassikerna har fortfarande en stark dragningskraft - det är bara det att de hamnar i skuggan då vissa studior koncentrerar sig på annat. Titlar som *Blade Runner*, *Toonstruck*, *Grim Fandango* och, helt nyligen, *Den Längsta Resan*, har alla visat att det fortfarande finns gott om talang ute på fältet.

"Det är så här äventyrspelen är menade att vara"

Genren hjälps givetvis inte framåt av att varje ny titel lanseras som "den sista av ett utdöende släkte". Om du tillräckligt ofta säger till något att det är utdöende, så börjar det snart tro just det. Denna påtvingade hypokondri som världspressen byggt upp har skapat en ond cirkel som äventyrsspelen har svårt att slippa ur.

Det hela är väldigt deprimerande om man, som jag, växte upp med textbaserade äventyr och har sett hur de utvecklats

Slående

Le Chuck har nog aldrig sett mer välmående ut.

BÅTLUFFARENS GUIDE TILL MONKEY ISLAND

För att du ska kunna få ut så mycket som möjligt av din vistelse i ödistriktet, har vi sammanställt några förslag på hur du kan fördriva din fritid.

Varför inte ta en tripp till vårt hopptorn från vilket du kan falla mot en säker och slaskig död. Alternativt, se andra dö.

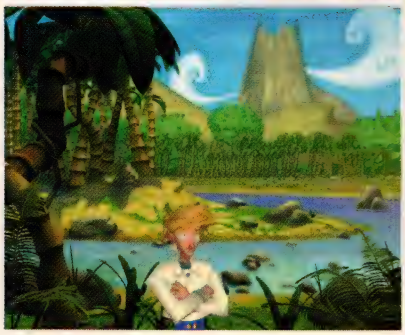
Ni som söker en lugnare tillvaro kan alltid ge er i kast med ett parti förolämpningsschack.

Eftermiddagsaktiviteter? Varför inte ta dig an en fiende i en match kanonkulehoppning?

En lugn stund över på morgonen? Gör som de andra invånarna och peta dig i näsan. Snor är en stapelvara på Monkey Island.

Apor vart du går och vart då står. Trevliga små krabater det där.

Miljöerna är fulla av föremål som bara väntar på att undersökas.



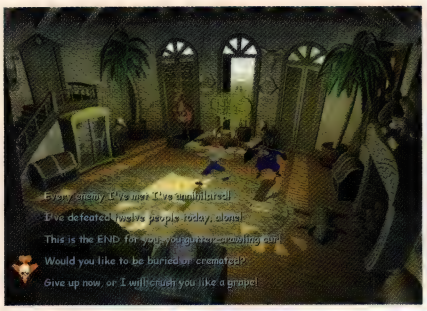
över åren. Så finns det verkligen inget hopp? Är jag endast en ensam själ på väg att förlora en kamp som varit dömd från början?

Självklart inte. Bygg en tidsmaskin och ta med denna artikel fem år tillbaka i tiden (Tycker ni också att detta känns som *Day Of The Tentacle*? - Red), och byt ut ordet "äventyrsspel" mot "RPG". Ingen ville ha dem. De var sorgligt omoderna, och något som tillhörde det förgångna. Och se på dem nu! Titlar som *Baldur's Gate II* har fått massorna att odla helskägg och jubla nätterna igenom. Ungefär samma respons som *Monkey Island II* fick då det begav sig. Så kom igen nu, det är dags för en revolution. Om det nu bara fanns ett nyligen utgivet äventyrsspel av högsta kvalité, och en recension som kunde berätta allt om det... Men vänta nu...

Låt oss nu inte följa de oskrivna reglerna för hur en recension ska framföras. Det där med att bygga upp en spänning genom att inte avslöja om fördelarna i slutänden uppväger nackdelarna. Det här är äventyrsspelande när det är som bäst. Det är det här som genren handlar

DET HANDLAR OM... TIMING

Ett av problemen med humorspel som innehåller mycket tal, är att få in den rätta timingen. Risken finns att skådespelaren läser in sina repliker för sig själv, och att de spelas in rakt efter varandra. Försök att klippa ihop det med en annan skådespelares repliker, inlästa under samma omständigheter, och den komiska timingen är ett minne blott. *EFMI* går dock ifrån detta, och vi var glada att se att där inte fanns några pinsamma pauser eller obekväma avbrott - det här är timing av högsta valör.



Kameravinklarna visar ofta svepande vyer över staden.

Det är nästan så att man hör dem tala, bara genom att titta på dem.

ETT BESYNNERLIGT ARV

En liten tillbakablick visar att Guybrush och hans vänner sannerligen utvecklats över åren som gått.

Det hela började med den då så berömda SCUMM-motorn, där kommandon byggdes med hjälp av verb längst ner på skärmen. Trots att det var i VGA och uppbyggt av pixlar så var det fullt av atmosfär och färger.

Det mesta var sig likt, men färgpaletten hade blivit större, vilket gav karaktärerna en intressant skuggning. Animationerna var också fler, viket gav en känsla av liv.

Åren gick, och plötsligt så behövdes inte klumpiga pixlar. Den tecknade grafiken fick många att häpna och medförde inga begränsningar. Det vridna perspektivet som var seriens kännetecken blev allt mer skruvat.

Kombinationen av 3D-grafik och handmålade bakgrunder gör att det fjärde spelet är modernt *och* konservativt på samma gång. Karaktärsmodellerna är nästan felfria, miljöerna detaljerade och dynamiska.

BARRY WHITE

Herr Threepwood har lämnat singellivet bakom sig, och kan nu ståta med att vara gift med sin stora kärlek, Elaine. Då han inte längre behöver kämpa för sin kärlek, tycks hans manlighet vara hotat. Således kan han när han möter en flicka i spelet, inte motstå att lägga sig till med en djup Barry White-röst. Detta medför givetvis en hel del klassiskt pinsamma situationer.

om. LucasArts gör helt enkelt det de är vana vid, och det är lika bra som det någonsin var. Frågan är bara hur de lyckas?

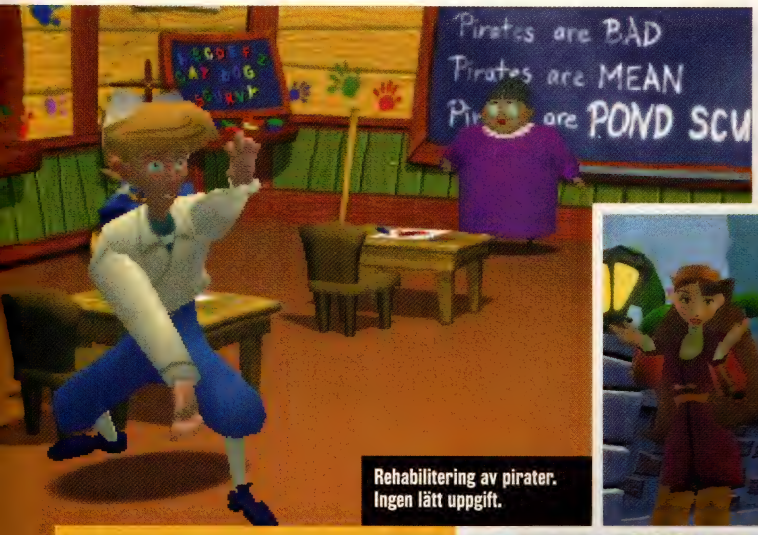
Nyckelfaktorn är spelets designers, Sean Clarke och Mike Stemmie. Detta är duon som var för sig gav oss *The Dig* och *Afterlife*, och som tillsammans producerade det oefterhärmliga *Sam & Max*. Vill du försäkra dig om att *Monkey* hamnat i rätt händer, så är det bara att gå tillbaka och titta på det spelet.

LucasArts gjorde oss mållösa med sitt *Day Of The Tentacle* vilket antagligen är det roligaste äventyrsspelet någonsin, och ingen visste hur de skulle kunna följa upp en så briljant lustig extravaganza utan att göra åtminstone några besvikna. *Sam & Max* lyckades med att skilja sig från *DOTT* både i stil och humor, och det gjorde det på ett sätt som fick världen att undra hur hysteriska äventyrsspel egentligen kunde bli utan att spelkänslan försvann. Varje miljö var en visuell fest med föremål som täckte i stort sett varenda millimeter av skärmen. Spelaren inbjöds att glömma bort spelet, för att istället ge sig ut på upptäcktsfärd. Man kunde titta närmare på allt.

"Det här är äventyrsspel när det är som bäst"

Sådan detaljrikedom har vi inte sett sedan dess. Så många skämt har vi inte hört sedan... Vänta, kan jag känna lukten av en kliché? Men det stämmer: förrän idag. Men innan några svar kan ges, så måste jag visa på kontroversen. Håll hårt i min hand, så blir det mindre smärtsamt: *Monkey Island II - The Curse Of Monkey Island* - är inte så bra som alla trodde att det var, på den tiden då det begav sig. Sluta lipa nu och låt oss fortsätta med den här recensionen.

Vad är det då som har hänt under de tre år som gått? Ja, det viktigaste är kanske att vi har fått spela *Grim Fandango*. Spelet gav genren en rejäl vitamininjektion när det visade på att spelen inte behövde framföras i 2D, och att kontrollsystemet



Rehabilitering av pirater. Ingen lätt uppgift.

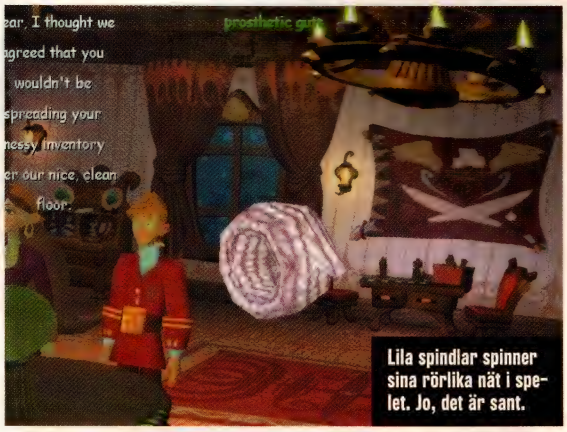
Guybrush skepp har en obehagligt rosa färg. Men fyller sin funktion, det gör det.

"Starbuccaneers". Starbucks-skämt nummer 429.

SEXIGA SUPERMODELLER

Ni som oroat er över att karaktärerna i *EFMI* skulle bära spår av de brister som fanns hos *Grim*, kan andas ut. Clipping är reducerad till obefintlighet, vilket innebär att du inte måste spendera en evighet att slåss med dörrar. De små problem som återstår utvägs av det enorma utbudet karaktärsanimationer.

Jätteägg och boxande känguru: allt finns med.



Lila spindlar spinner sina rörlika nät i spelet. Jo, det är sant.

med peka-och-klicka som infördes i och med SCUMM kanske inte var så smart ändå. Borta med vinden var peka OCH klicka. 3D-motorn GRIME gjorde att huvudpersonen Manny kunde styras med hjälp av piltangenterna; han vände på huvudet och tittade på föremål som var av intresse, och dessa kunde sedan manipuleras med ett tangenttryck. Det här var väldigt nymodigt, och för det mesta så funkade det faktiskt riktigt bra. *Grims* film noir-stämning medförde dock att 3D:n var begränsad till trånga, klaustrofobiska passager och mindre miljöer som aldrig gav den känsla av frihet som man alltid upplevde i 2D-spelen.

Men nu har den andra generationens GRIME-motor helt plötsligt öppnat upp allt, och det känns som om man för första gången kan andas riktigt frisk luft. De ljusa färgerna vibrerar av liv, de skruvade miljöerna och virvlande molnen är helt underbara att se på, och ännu trevligare att spela med. Se själva. Dessa sidor är fullkomligt packade med exempel på hur bra det faktiskt ser ut.

Guybrush kontrolleras på ungefär samma sätt som Manny Calavera, med piltangenter för rörelser och en välsignad "spring"-tangent för att snabbt ta sig mellan olika områden. Och åter igen så vrider huvudpersonen på huvudet när han får syn på föremål som man kan interagera med. Men här slutar likheterna med *Grim*, och arvet från *Sam & Max* blir mer och mer påtagligt. Det finns så många föremål i varje miljö att Guybrush är i riskzonen för en whiplash-skada, då huvudet vrids hit och dit för att ta in all information som är tillgänglig. Och det är här som hela SCUMM-idén kommer till användning.

"Två huvudhandlingar som löper likt en röd tråd genom hela spelet"

Om Guybrush står nära ett föremål som kan vara till användning, så dyker dess namn upp i nederkanten av skärmen. Det är alltså slut med att leta sig tokig och istället så får man en klar indikation om var och inte minst vad det är. Och det kommer mer. Om det finns fler än ett föremål i närheten så dyker alla upp och du kan scrolla dig igenom deras namn med hjälp av dina vänner, tangenterna Page Up och Page Down. Så enkelt är det faktiskt. Och än mer intressant blir det då du, när ett föremål är i sikte, endast behöver använda L för att titta på det, U för att använda det, och P för att plocka upp det. Och det funkar ju så oerhört bra! Mus, vad är det?

Då har vi alltså en bekväm och praktisk motor som förutom att den är innovativ och underbar, faktiskt också fungerar (slut på dörrknaseriet, *Grim Fandango*-fans). Så långt så väl, men var inte *Monkey I* och *II* något av de bästa som gjorts i genren, trots att motorn såg ut som något som hunden tuggat på? Handling, min gode man. Handlingen är som bensin för den här motorn.

Bakgrundshistoria? Hade vi alla MVG i Monkey-ologi? Om du hade det så kan du hoppa vidare till nästa stycke, och vänta på oss där. Resten av oss kommer att hinna ikapp tids nog. Det hela började när en ung och kaxig wannabe-pirat vid namn Guybrush Threepwood stapplade iland på Melée Island, fast besluten att bli

ELECTRIC BANANA BAND

Något som varit bestående genom serien är den utmärkta musiken. Till och med när den bara bestod av pip och bleep, så var den riktigt trallvänlig. Vi blev lite oroliga när Clint Bajakian, Michael Land och Peter McConnel försvann från LucasArts, för det skulle väl sätta sina spår i musiken? Inte då. De hyrdes helt sonika in för att komponera hela soundtracket, och det är lika coolt som det någonsin varit.

DÖDEN HAR MÅNGA ANSIKTEN

Le Chuck har vi sett i många inkarnationer över åren, och du kommer få se de flesta av dem i *Escape*. Här är fyra av vår favoritnemesis olika ansikten.

Det var enklare i början. En vanlig spökpirat inställd på att fånga Elaine, och döda Guybrush.

I den andra delen blev det lite mer obehagligt. Le Chuck kommer tillbaka som zombie, för att fånga Elaine, och döda Guybrush.

Och sedan blev det läskigt. Eldig i både skägg och sinne, och Le Chuck hade bara en sak i hjärnan. Fånga Elaine, och döda Guybrush.

Vem är då det här? Charles L. Charles? Men vad är det som luktar? Varför vill han fånga Elaine och döda Guybrush?

DEN LÄNGSTA RESAN

Det finns inget värre än ett kort äventyrsspel. (Nej, inte ens krig, bli kokad i olja, eller livshotande sjukdomar som får huden att ruttna). Så hur står det till med *Escape*? Jo, det finns mängder av öar att utforska, och om du skulle hålla dig till huvudhandlingen (vilket du ju inte vill) så har du timmar och åter timmar av underhållning framför dig. Visst finns det ingen multiplayerfunktion, men *EFMI* är ändå långt så det räcker och blir över.

Tjocka tandläkare i röda jackor gör goda affärer i spelet.

SE SJÄLV

Fortfarande inte övertygad? Tvivlar du på vår förmåga att bedöma spel? Ta då en titt på förra månadens CD Gamer, där du hittar ett spelbart demo, komplett med mellansekvenser och dialog. Demot låter dig ta del av det första pusslet, och precis så många miljöer att du får en smak för spelstilen.

del av en besättning på någon skuta. På sina resor mötte han öns vackra guvernör Elaine - och sin blivande ärkefiende, den odöde piraten Le Chuck. Vidare dök det upp en mängd fantastiska karaktärer som antingen hjälpte eller stjälpte, inklusive den underbart anonyma Voodoo Lady, som egentligen var den ende som Guybrush kunde lita på till hundra procent. De tre äventyren var fulla av kära återseenden, och än viktigare så dök samma skämt upp flera gånger. Inget bra? Jo, för LucasArts spelade på en urgammal devis: repetera tills det blir roligt. Eller, tills det blir ännu roligare. Gå och köp super-duperboxen som innehåller de tre första spelen, och se efter själva (eller vinn den i tävlingen på sid 113 - Red). Det är faktiskt värt det.

Bra här står du och väntar. Tack för att du tog dig tid. Så var är vi nu? Jo, om du minns slutet på del tre, så vet du att Guybrush och Elaine var i stånd att gifta sig. Detta sätter verkligen stopp för den vanliga Guybrush-får-Elaine-att-hamna-i-knipa-och-hon-lämnar-honom-historien. Istället inleds berättelsen med att det lyckliga paret anländer till sin hemö efter en tre månader lång smekmånad. Men (kan du tänka dig) saker och ting står inte rätt till. Eftersom de inte berättat för någon om sin resa, så har ett rykte om att Elaine är död spridit sig bland invånarna. Ö-området skulle således vara utan guvernör, och det starka ledarskap som denna post medför. Detta lägger grunden för två huvudhandlingarna som löper likt en röd tråd genom hela spelet. Först och främst, eftersom det inte finns någon guvernör i staden, så behövs det en ny och en viss Charles L Charles är den enda kandidaten. Underligt nog så är han till utseendet inte

"Varenda klassisk replik har klämts in"

ett dugg lik din odöde nemesis, även om lukten är densamma. Hur detta kommer sig måste du givetvis undersöka. För det andra så har en välbärgad australisk affärsman, Ozzie Mandrill (förstår ni?), flyttat in i området, och han köper upp alla de lokala byggnaderna för att göra om dem till moderna turistattraktioner. Värst av allt är att han börjat utplåna piratandan genom sitt piratrehabiliteringsprogram. Rik australisk affärsman som köper upp allt? Hmm, vilka paralleller ur verkliga livet kan man dra till det? Allt detta öppnar i alla fall dörren till en mängd kulturella referenser och möjligheter till att driva med vårt samhälle. Star Buccaneers någon? Bra. Och så för vi inte glömma det genialiska Planet Threepwood, där inredning består av en ansamling prylar som representerar allt från Guybrush tre senaste äventyr. Det här ger inte bara spelmakarna möjlighet att komma på bra skämt, utan det gör även att man kan känna sig mer hemma i världen.

Dessa två parallella berättelser är mycket mer än bara ursäkter till att presentera gåtor och problem. De är genuint engagerande historier som gör att det knappt gått att sluta spela.

Att komma igång med huvudhandlingen är ironiskt nog det svåraste i hela spelet. Varje ny miljö, varje nytt rum som du går in i, varje hylla som du kikar närmare på, är full av föremål att undersöka, plocka upp, och använda. Och vart och ett av dessa kommandon följs av en helt unik reaktion. Försöker du plocka ner månen? Det finns ett skrivet och inspelat svar på en sådan fånig handling. Försöker du "använda" SCUMM Bar? Guybrush har en smart och unik replik just för denna händelse. Och detta fenomen är inte begränsat till föremål som du måste undersöka eller plocka upp, utan i stort sett allt i ett rum har någon form av reaktion kopplat till sig. Man börjar verkligen

Den ljuvliga Elaine. Det finns väl inget konstigt i att förälska sig i en spelkaraktär, eller?

Talk to Marco De Pollo

förstå varför man spelat in hela 10 000 repliker!

Dialog! Ah, nästa element att hetsa upp sig över. Nästan alla röstskådespelarna från den tredje delen är tillbaka, med undantag för Elaines, som bytts ut mot en som är långt mer sarkastisk, men också mer förförisk. Dominic Armato, som gör Guybrush röst, har verkligen jobbat upp sig, och ger nu sken av att besitta en sorts naiv självsäkerhet, istället för att var så där nasalt gnällig som han var i föregångaren. Och resten av gänget, som i de två första spelen endast kommunicerade genom text, har fått utmärkta röster som det måste ha tagit lång tid att hitta. Viktigast av allt är dock rösten till Ozzie Madrill, storskurken. En perfekt gruffig, australisk accent används för denna onda affärsmagnat, då han gör sitt bästa för att rensa öarna från pirater.

Konversationerna utförs (som alltid), genom en serie dialogval där du aldrig kan välja fel. Med andra ord så kommer du inte att säga fel sak och tvingas ladda om spelet. (Som brukligt i LucasArts äventyr kan man inte dö - din väg görs istället svårare genom en serie pussel och gåtor.)

Dialogvalen är de bästa hittills i serien. Varenda klassisk replik har klämts in. Den första gången du möter Sword Mistress så säger du till exempel, "How appropriate, you fight like a cow". Okej, det ser kanske inte så kul ut i tryck, men

"Det roligaste spelet du någonsin kommer att äga."

tro oss, detta är det roligaste spelet du någonsin kommer att köra. Denna upplaga är dock skapad av killarna som gav oss *Sam & Max*, vilket ibland får replikerna att bli lite mindre rumsrena. Asgarven blir dock bara desto fler.

Den sista frågan du ställer dig borde vara "Hur är problemen och gåtorna då?" Ja, utan att avslöja för mycket så kan jag berätta att man kan jag avslöja att man åter igen träffat mitt i prick. Det finns inget av *Gabriel Knight* eller *Discworlds* "kombinera katten med hårborsten för att öppna upp det magiska fröet". Visst är de underliga och konfunderande, men de är samtidigt intuitiva och extremt tillfredställande när man väl löst dem. Och ja, de kan innebära att du får bära omkring med en anka i ditt inventory under en längre tid, utan att ha en aning om vad du ska göra med den, men det är bara del av det roliga. Det är därför du spelar spelet. Det är därför vi alltid har kört *Monkey Island*-spelen

Det är egentligen vad det handlar om. Det är så här äventyrsspelen är menade att vara. 3D:n har verkligen gjort sig förtjänt av att få en plats i spelet. Det är visuellt helt makalöst, designen är fantasifull, där finns underbara karaktärer och skådespelare, och viktigast av allt, det är otroligt roligt.

Rapporterna om att äventyrsgenren är död är givetvis gravt överdrivna. Köp det här spelet, och se till att det så förblir.

JOHN WALKER

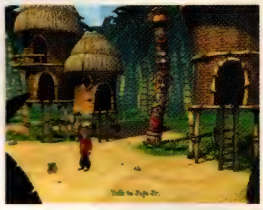
KRAFTMÄTNING

Så rullar *Escape From Monkey Island* på din dator

■ Upplösningar: **640x480**

■ Valmöjligheter: **16-bitars eller 32-bitars**

VERDICT: Det fina med den här motorn är att den bara rullar i 640x480, och även om det inte funkar utan ett 3D-kort så krävs det bara en halvslö dator för att köra det. Systemkrävande är det alltså inte. Givetvis ser det bättre ut ju starkare din maskin är, men i stort så är detta ett spel för alla. Ännu ett skäl att köpa det, alltså.



FÖROLÄMPNING

Curse fick med rätta kritik för att det använde förolämpningsduellerna på ett väldigt tröttsamt sätt. *Escape* sätter punkt för det, och introducerar en hel radda förolämpningssporter. Armbrytning, schack,backgammon, poker, ja vad som helst. Och allt ackompanjerat av härliga förolämpningar.

PCGAMERS PROFIL

Escape from Monkey Island är:

- **Otroligt roligt**
- **Originellt**

Escape from Monkey Island är inte:

- **Kort**
- **Obskyrt**
- **Något du blir besviken på**

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Activision/LucasArts** ■ Utvecklare **LucasArts** ■ Pris **Ca. 350:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM, 4 Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **P266, 64Mb** ■ Grafikaccelerator **OpenGL, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.lucasarts.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Grim Fandango PCG 22, 95%
EDFMI:s 3D-kusin, som är ett måste för alla äventyrsfans.

Den Längsta Resan PCG 38, 90%
Ett norskt äventyr av högsta kaliber. Lite pretentiöst, men med en stark handling.

SVENSKA PC GAMER

En titel som visar alla belackare hur bra äventyrsspel faktiskt kan vara.

93%

GENRE: ACTION/PLATTFORM

TOMB RAIDER CHRONICLES

Nu är det officiellt - Lara är död! Tills nästa spel släpps förstås.

Lara chillar i den lokala fontänen.

Nu kan vissa lådor krossas och de innehåller ammunition eller medipacks. Eller Kinderägg.

EFTER fyra spel på lika många år och nu när nästa Lara äventyr redan har varit på gång i två år så hade Core Design varit förlåtna om de hade tagit en paus. Förlåtna av alla utom de ekonomiansvariga. *Chronicles* var oundvikligt, men en sammanfattning av Croft-sagan? Förhandsbevakningen har varit en smula cynisk, milt uttryckt.

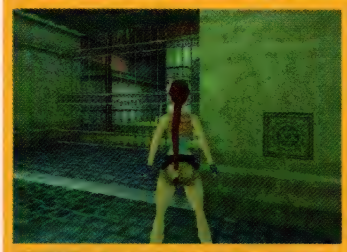
Vilket gör att det färdiga spelet blir en smula förvånande, minst sagt. Spelet tar sin början två dagar efter att *The Last Revelation* slutar i en passande dyster scen med Laras begravning. En staty har rests på Croft-egendomens marker som en passande hyllning till den envisa äventyrarinnan - saknad, förmodligen död. De fyra kapitlen (se "Evangelium enligt Lara") spelas sedan upp allt eftersom hennes vänner minns hennes äventyr. Dessa utgör i praktiken fyra spel i ett där du får tillämpa olika spelstilar, men de måste spelas i ordning eftersom visa föremål förs vidare till nästa spel. Faktum är att *Chronicles* inte ens försöker föra *Tomb Raider*-storyn framåt, utan nöjer sig med att knyta ihop diverse lösa trådar - med blandat resultat eftersom det å ena sidan hindrar spelet från att ta en helt ny riktning, men å andra sidan innebär det vissa fördelar. Kommer du ihåg träningsnivån i *Revelation* där du fick reda på hur Lara fick sin karaktäristiska rygg-

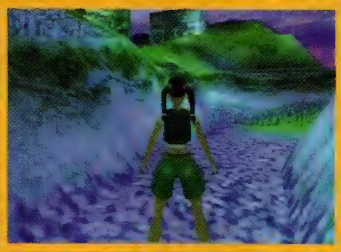
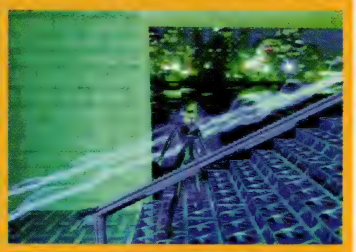
"*Chronicles* avslutar det här kapitlet i Laras liv för alltid."

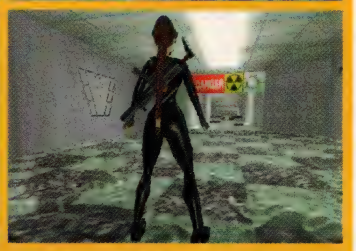
säck? De historiska ögonblicken förekommer nu i mängd - förbered dig på en retrospektiv resa i Lara Croft-stil. *Chronicles* avslutar det här kapitlet i Laras liv för alltid...

Det här femte äventyret är ett hyllningsspel till Lara och är också mer linjärt än tidigare spel. Nu för tiden när fritt spelande och äventyrande är på modet kan detta tyckas vara ett allvarligt misstag men - och här måste ni tro oss - i det här fallet

EVANGELIUM ENLIGT LARA





ROM En inlärningskurva har integrerats i de fyra episoderna, så här kan du förvänta dig en mjuk uppvärmning om du är en *TR*-veteran. Nivån innehåller ett träningsområde där Lara kan slipa sina talanger. Tyngpunkten ligger på att hitta runda pinnar som ska passas in i runda hål för att du ska kunna ta dig till nya områden, allt i klassisk äventyrsstil.

RYSSLAND Svårighetsgraden ökas och Lara befinner sig i välbekanta, iskalla miljöer men här är det action som hon aldrig varit med om tidigare. Snabba ryck är det som gäller inne i militärkomplexen och industrilokalerna. Mindre hjärnverksamhet än i tidigare TR-eskapader, men det snabba tempobytet och tyngdpunkten är uppfriskande.

IRLAND En ö utanför Irlands kust blir din första chans att spela en hel episod som den 16-åriga Lara. Inga vapen för lillan, så det är fällor som gäller och allt måste tillverkas av det som naturen har att erbjuda. Det kanske mest förvånande med denna nivå är fienderna. Inga människor eller djur att ha ihjäl - dina fiender är de odöda.

VON CROY-FABRIKEN Den sista episoden utspelar sig i högteknologiska omgivningar i en skyskrapa som tillhör den rullstolsbundne Von Croy. Detta är Die Hard möter Mission Impossible, komplett med rösten i örat som viskar i den trendiga hörselmanicken. Dessa sista nivåer är svåra som sig bör, med mer tonvikt på smygande.

Skägget känns otroligt tidigt 90-tal.

I krig finns det ingen vinnare. Förutom segraren.

Lara har alltid föredragit katter.

Delikat

är det inte så illa. Tidigare spel, särskilt *TRIII*, kritiserades för att de var för vaga och visst är det en balansgång mellan frihet och frustration över bristen på riktning.

Cores lösning är ett spel som klart visar dig i vilken riktning du måste gå, men du kan välja hur du vill ta dig dit. Till exempel utrustas Lara med en kpist på en av de senare nivåerna inne i Von Croys fabriker, men omedelbart får hon problem när hon måste ta sig igenom en metalldetektor. Om hon rusar in blint utlöses alarmet och hela helvetet brakar löst - men hon kommer i alla fall att vara beväpnad. Om hon å andra sidan dumpar vapnet kan hon smyga in oupptäckt, och måste då förlita sig på smygande med endast en flaska kloroform och en trasa till sitt förfogande. Det finns dock ett tredje sätt - ett sätt som låter henne behålla sitt vapen och förbli ouptäckt, men för att klara av det måste du vara skicklig, mycket skicklig. Okej, det är inte på *Deus Ex*-nivå, men den här valfriheten skapar olika möjligheter som avgör vilken sorts spel du kommer att spela.

Sub-spel har också inkluderats vilket inte bara är underhållande utan har betydelse för spelet som helhet.

Bevis: måltträningen. Skjut alla målen innan de försvinner och några infraröda strålar inaktiveras. Trist? Jaga då runt efter ett par specialglasögon som låter dig se strålarna istället. Föredrar du krypskytte? Inget problem - plocka fram lasersiktet och skjut sönder en ångledning för att uppnå samma effekt. Valet är ditt - även om det är begränsat.

Nya rörelser och animationer är det tunnsått med, men de som finns är vettiga tillägg till Laras repertoar. Balansering på lina och svingande mellan ribbor har inkluderats, medan en genomsökning av hyllor och skåp ofta innebär ett extra tillskott av ammunition eller medi packs. Denna aktivitet, kombinerat med möjligheten att krossa lådor och fönster för att få små bonusar kommer att vara mer bekant för *Half-Life*-spelare än för *Tomb Raider*-fans - och det är ingen slump. Fem nya äventyr är redan planerade inför nästa kapitel i Laras liv och utvecklarna Core vill inget hellre än att få nya fans. Denna sammanfattning av serien kommer därför att tjäna som introduktion för *Tomb Raider*-noviser eftersom de får historien återberättad i ett enda svep, medan de lojala fansen får en inblick i Laras tidigare dolda förflutna. Nykomlingar kan också åtnjuta en mjuk inlärningskurva som erbjuder tips om riktning, ledtrådar och allmän vägledning. Gamla spelare kan-

Ms Croft spelar ofta svårfångad.

LEGO-BYGGE

För första gången kommer ett *Tomb Raider*-spel att levereras med en nivåeditor. Omfattande tutorials och Cores användarvänliga system med att "stapla" rum ovanpå varandra för att expandera områden gör att även nybörjare kan skapa nivåer hyggligt snabbt. Förhoppningsvis kommer vi att kunna lägga med denna nivåeditor på CD Gamer inom en snar framtid. Vi återkommer...

Den öppna sektionen i början av spelet fungerar som träningsnivå.

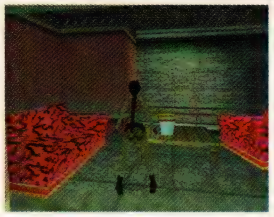
KRAFTMÄTNING

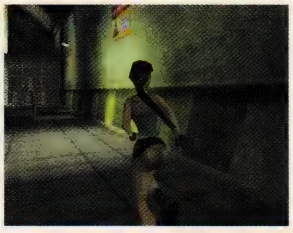
Så här rullar *Tomb Raider Chronicles* på din PC

■ Upplösningar: **640x480 upp till 1280x1024**

■ Valmöjligheter: **Bilinjär filtrering, lågupplösta texturer, ingen FMV, volymetriska effekter**

UTSLAG: Tack vare arvet från konsolen är *Chronicles* spelbart även på en PC med minimumspec. Som vanligt ger en snabbare processor tillgång till högre upplösningar och extra RAM förkortar laddningstiderna avsevärt, men om *The Last Revelation* funkade för dig kommer *Chronicles* att göra det också.





PCGAMERS PROFIL

Tomb Raider Chronicles är:

■ **Ett sammandrag av Laras historia**

■ **En balanserad mix av action och problemlösning**

■ **Det bästa *Tomb Raider*-spelet hittills**

Tomb Raider Chronicles är inte:

■ **Särskilt annorlunda från andra *TR*-spel**

■ **Ett steg framåt för genren**

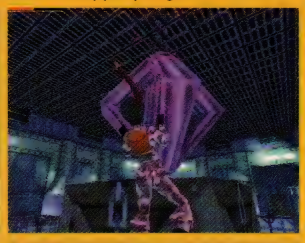
■ **Ett grafiskt framsteg**

U-KRANEN

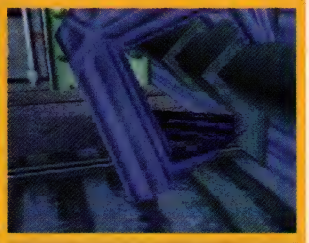
Skriptade sekvenser höjer intresset. En mordisk hamnarbetare tar kontroll över en mekanisk krok för att få vår hjältinna på knä. Eller så kanske han bara försöker plocka upp henne som ett litet mjukdjur i en sån där automat man stoppar pengar i.

Ivan får syn på hjältinna inne i lagerlokalen och bestämmer sig för att ge henne en rysk björnkram. Det kommer han att få betala för senare...

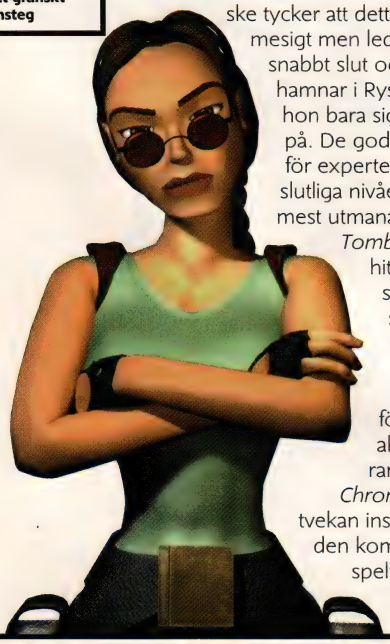
Balettmässigt fotarbete krävs för att komma undan Ivans framstötar, samtidigt som du försöker hitta en väg till hans näste via lådorna.



Ett ögonblicks ouppmärksamhet och allt är över för vår djärva hjältinna. Lista ut hur kranen fungerar och utnyttja det.



Ta över kontrollerna från Ivan och du kan bygga en improviserad ingång till nästa rum.



ske tycker att detta är lite mesigt men ledtrådarna tar snabbt slut och när Lara hamnar i Ryssland har hon bara sig själv att lita på. De goda nyheterna för experten är att de slutliga nivåerna är de mest utmanande i ett *Tomb Raider*-spel hittills och spelvärdet som nämnts tidigare gör att du gärna återvänder för att ta en alternativ, svårare väg.

Chronicles är utan tvekan inspirerat av den kommande spelfilmen och mellansekvenser och FMV-sekvenser räknar till 38 stycken. Lara själv ser lite bättre ut också. Polygonerna har utökats till över 400 och extra animationer finns i PC-versionen.

Tyvärr kommer aldrig *Chronicles* att ge ditt 3D-kort något tuggmotstånd. Det är uppenbart att det designats med konsolen i åtanke och du kanske känner dig lite lurad för att dina PlayStation-polare kan avnjuta exakt samma spel på sina billiga boxar, fastän lite ruffigare i kanterna. Jodå, det finns en nivåeditor (se "Legobygge"), men varför kunde core inte lagt till lite element som bara skulle finns på PC:n och varför har de inte brytt sig om att använda den teknik som PC:n erbjuder?

"Den största besvikelsen är att det inte finns några fordon att susa runt i."

Kritik? En del. Även om tillägg till existerande vapen ger omväxling är det ändå samma gamla favoriter och några stycken nya skulle uppskattats (även om kloroformen och trasan är roliga). Den kanske största besvikelsen är att det inte finns några fordon att susa runt i. Ingen multiplay finns det heller, för övrigt.

Istället har Core valt att utveckla det de har och satsa på säkra kort. *Chronicles* är mest för de som redan gillar serien eller, ironiskt nog, de som är helt obekanta med den. Det är betydligt mer underhållande än du tror; men om det är originalitet du är ute efter är det bäst att du riktar uppmärksamheten åt ett annat håll.

JOHN WALKER

■ Distributör **Vision Park** ■ Utgivare **Eidos** ■ Utvecklare **Core Design** ■ Pris **Ca. 399:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **P266, 64Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.tombraider.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PCGAMER

För få innovationer, men fortfarande ett utmanande och underhållande spel.

79%

KOLLA ÄVEN IN...

Heavy Metal FAKK 2 PCG 46, 85%
Helknas, men vackert. Förstapersonsaction när det är som mest vrickat.

Deus Ex PCG 45, 93%
Sublimt action-RPG som har gett vissa av oss påsar under ögonen.

Upplev känslan av riktig skoterracing.
Tävla under extrema förhållanden.
Garanterat adrenalinpumpande action!

SNO-CROSS EXTREME™

SNOWBLINDING RACING!

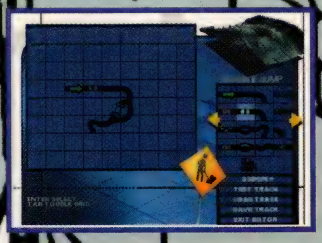
FEATURING YAMAHA® SNOWMOBILES

UDS

PC CD ROM

iQ

IQ MEDIA NORDIC



www.snocross.com

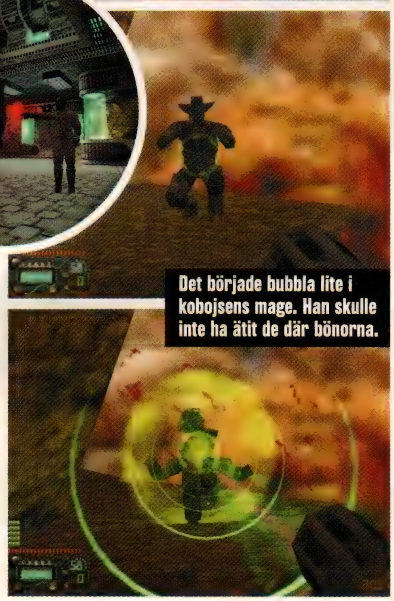
Ute 1 december. Rek. butikspris 249:-

GENRE: SHOOTER

GUNMAN CHRONICLES

Det är inte lätt att vara en Gunman, eller hjälte i något actionspel för den delen.

Fruktansvärt likt en viss bana i Counter-Strike



Det började bubbla lite i kobojsens mage. Han skulle inte ha ätit de där bönorna.

RYMDEN är full av vidriga bestar som gillar människokött och att bli ensam kvar bland dem är minst sagt otrevligt. En *Gunman* är dock alltid redo att dö för sitt uppdrag, vilket hjältens kompisar genast blir varse. Hjälten blir en riktig kändis i armén, då han återvänder som den enda överlevande från ett misslyckat uppdrag. Soldaterna blev attackerade av bitska monster och när generalen slukades av en mask beslutade sig hjälten för att lägga benen på ryggen.

När vi möter hjälten har det gått fem år sedan katastrofen. Soldaterna kämpar fortfarande mot de mystiska monsterna, men vid det här laget har fienden spridit sig till andra planeter. Dessutom är varelserna mycket starkare och farligare än förut. Förmodligen har de muterats eller förbättrats genetiskt. Hjälten kallas in för att ingå i en styrka som ska rädda mänskligheten. Målet är att hitta den planet monsterna kommer ifrån och ha ihjäl allt som rör sig. Uppdraget tar soldaterna

"Tågliknande konstruktion precis som i inledningen till *Half-Life*"

till en skogplanet där tiden tycks ha stått stilla. Stora dinosaurier klampar omkring bland mystiska tempel. Allt verkar fridfullt tills monsterna dyker upp från skuggorna. Hjältens medmänniskor stryker givetvis

När hon vaknade morgonen efter, så var han inte längre lika vacker.

Explosivt

med på några minuter. Historien upprepas igen när hjälten tvingas kämpa ensam mot bestarna.

Handlingen är typisk för ett actionspel. Spelaren är den starke stridsmaskinen, som släpar omkring på tre ton vapen och dödar fienden med brutal kraft. *Gunman* började som en mod till *Half-Life* och trots att utvecklarna har försökt att göra det till en fristående produkt finns det mycket som påminner om Valves succé. Spelet börjar med en åktur i en tågliknande konstruktion, precis som i inledningen till *Half-Life*. Här ville säkert utvecklarna ge en glad vink till Valve, men resultatet blir att spelaren blir påmind om originalets storhet. Personligen började jag genast söka efter de där trevliga vetenskapsmännen som Gordon Freeman jobbade för. *Gunman* bjuder dock på en annorlunda stil. Hjältarna har uniformer som för tankarna till amerikanska inbördeskriget. Några av de mänskliga fienden som står i spelarens väg ser ut som skitiga koföser som har fått tag på modern utrustning. Gordon Freeman och de andra från Black Mesa är inte med i bilden.

Att vara strandad på en planet bebodd av framavlade mördarmaskiner är faktiskt riktigt kul. Det blir action från första stund och handlingen förs vidare ju längre spelaren kommer. Det visar sig att någon har förbättrat monsternas förmåga att döda. Denne någon skickade ut en nödsignal för att locka soldaterna mot en säker död. Äventyret leder hjälten till flera andra planeter, vilket är varmt välkommet. Djungeltemat i den första världen blir gammalt mycket fort. Nivådesigen är bra och bjuder på härliga höjdpunkter. Givetvis finns det vissa klichéer som utvecklarna inte lyckats undvika. Så gott som alla spel i denna genre innehåller åtminstone ett lagerutrymme komplett med stora lådor. Det märks att utvecklarna har sneglat en del på *Half-Life*. Längre in i spelet finns det en stor inomhusbana som har samma högteknologiska känsla som Black Mesa. En av mina favoritbanor tar hjälten till ett ökenlandskap med stora klippor. Här gäller det att krypa längs bergsväggar och ständigt ta sig neråt.

REWOLF, EN INTRODUKTION

Kommer ni ihåg "Skrot-Nisse och hans vänner" som gick på SVT?

***Gunmans* väg mot spelhyllorna har varit möjlig tack vare skickliga programmerare samt en god portion tur. Spelet har varit en garageproduktion från första stund. *Gunman* började som en liten mod till *Quake II*, men tack vare Valve Softwares stöd för alla modutvecklare bytte programmerarna spelmotor. Projektet skulle bli en liten samling av uppdrag med ett nytt tema, men tack vare Sierra och Valve blev *Gunman* en fristående produkt. Utgivarna stötte på Rewolf när alla modutvecklare träffades i San Francisco. Rewolfs mod måste ha varit ganska imponerande eftersom Sierra valde att låta dem gå vidare. Det intressanta med utvecklarna är att de har arbetat under ganska ofördelaktiga förhållanden. De flesta av produktionsteamet har varit spridda över hela världen med Internet som den enda kommunikationskanalen. När arbetet började närma sig slutet fick teamet flytta in hos Valve. Trots detta har de lyckats knåpa ihop en riktigt bra produkt. Förmodligen kommer Rewolf att få ett eget kontor tills nästa gång.**

Vissa behöver större paraboler än andra om de ska få in TV från hemlandet.

INKOMMANDE PATCHAR

Gunman **tillhör en genre där de flesta av spelen har någon form av stöd för nätverksspel. Vi är vana vid att kunna ta oss igenom ett typiskt actionspel, njuta av handlingen och sedan tävla mot varandra.** ***Gunman*** **bjuder inte på några unika spelalternativ för tillfället. Rewolf har nämnt att arbetet med multiplay-delen kommer att ta fart efter lanseringen. Bland annat planerar utvecklarna unika spellägen som ska släppas som patchar. Detta betyder dock inte att spelet är helt dött i sitt nuvarande tillstånd. Det avancerade vapensystemet gör sig inte helt oväntat mycket bra i multiplay. Vapnen kan ställas om på så många olika sätt att det är svårt att förutse vad motståndaren har i sin arsenal. Det ska bli mycket intressant att se vad Rewolf har för planer inför framtiden.**

Designen på banorna utnyttjar verkligen alla tre dimensioner. Hjälten springer stundtals ute på stora öppna ytor, för att sedan klättra neråt i djupa hisschakt. Problemlösningen är inte särskilt avancerad, vilket kanske beror på begränsningar i spelmotorn. De flesta av problemen kan lösas genom att rycka i spakar, trycka på knappar eller spränga saker i mindre beståndsdelar. Interaktionen med omgivningen är begränsad och gör att allt känns lite väl statiskt. Utvecklarna försökte dock inte att skapa nästa *Deus Ex*. Deras målsättning var att bjuda på hektisk action.

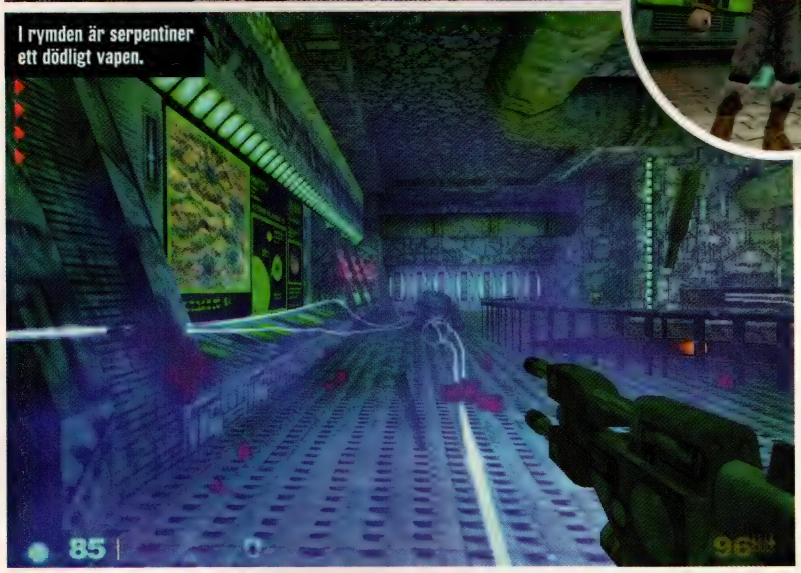
Hjälten stöter på hårt motstånd redan i den första världen. Faktiskt blev jag dödad med ett enda skott av den första fienden. Till mitt försvar kan jag nämna att jag hade en kniv och den andre använde en granatkastare. Detta är ett bra exempel på svårighetsgraden i spelet. Det finns ställen där det räcker med att sticka ut huvudet från ett hörn för att få en biljett till de sälla jaktmarkerna. Oftast går det inte att förutse vad som kommer att ske, vilket gör detta till en studie i användningen av quicksave. När hjälten möter fienden på lika grund blir det dock mer intressant. De mänskliga fienderna kastar sig åt sidan och siktar riktigt bra, utan att det blir för löjligt.

"Det absolut bästa med Gunman är bossarna"

Monsterna brukar för det mesta attackera i stora antal. I den första världen blir det många närstrider med bestar som bits och rivs. Varelserna är fantasifulla och riktigt otrevliga, men som i de flesta andra actionspel finns det inte så många olika sorter. I slutändan blir det alltid enformigt. Lyckligtvis bjuder varje värld på unika monster, vilket gör att spelaren inte stöter på alla sorters varelser direkt. Utöver de mänskliga fienderna och rymdvarelserna finns det en del robotar att kämpa mot. Och det är inte bara fiender som ställer till problem för hjälten. I sann *Half-Life*-anda finns det gott om fällor i miljöerna. Det kan handla om eld, utsläpp av farliga ämnen och höga höjder.

Det absolut bästa med *Gunman* är bossarna. Utvecklarna har lagt ner mycket tid på att designa skräckinjagande och riktigt feta monster, som gör entré lite var stans i spelet. Vissa av dem är imponerande på grund av att de är så otroligt mycket större än hjälten, medan andra bjuder på härliga animationer eller mäktig design.

Rewolf har snickrat ihop en hel del fantasifulla varelser. Eller är det ett skepp?



I rymden är serpentiner ett dödligt vapen.

KRAFTMÄTNING

Så här rullar *Gunman Chronicles* på din dator

■ Upplösningar:
400x300 640x480 800x600 1024x768 1280x960

■ Valmöjligheter:
Val mellan mjukvaru- och hårdvaruläge, samt olika upplösningar

UTSLAG: **Gunman Chronicles borde flyta fint på de flesta datorer idag. Half-Lifes spelmotor är stabil och fungerar på i princip alla 3D-kort. Nackdelen är att det inte går att ställa in grafiken för att det ska bli snyggare på en mer kraftfull dator.**

I den första världen får exempelvis hjälten möta en gigantisk dinosaurie, som är så stor att bara huvudet och halsen får plats i bilden. Vissa av bossarna är omöjliga att ta kål på, vilket gör att spelaren ibland får lägga benen på ryggen istället för att slåss.

De stunder då spelaren måste slåss blir alltid intressanta. Vid första anblicken ser vapnen ut precis som om de vore hämtade ur vilket annat actionspel som helst. Vi har den klassiska pistolen, hagelbössan, maskingeväret, raketgeväret och granater. Vapensystemet är dock mycket mer avancerat. De flesta vapen kan ställas om på flera olika sätt. Det första energivapnet kan skicka iväg ett eller flera skott åt gången, en större salva som tar mer ammunition eller en skott som har längre räckvidd. Den sistnämnda inställningen leder till att vapnet byggs om till ett krypskyttegevär. Hagelbössan kan ställas om till att skjuta med upp till fyra patroner samtidigt. Ett av de mest fantasifulla tillskotten i arsenalen är en tryckspruta som kastar iväg kemiska ämnen.

Spelaren kan själv ställa in trycket, surhetsgraden och mycket annat. Kronan på verket är raketgeväret som bland annat kan skjuta guidade missiler, som låser sig på fienden. Glöm alla spel där varje vapen bara har två funktioner!

Half-Life började ironiskt nog som en mod till *Quake*, men Valve lyckades på något sätt byta ut drygt 70 % av id Softwares spelmotor. Resultatet blev en grafisk upplevelse som låg på topp för två år sedan. Idag har det hänt en del.

Vi är vana vid 32-bitars grafik, detaljerade texturer och detaljerade 3D-modeller som skalas efter tillgänglig hårdvara. *Gunman* blir därmed inte lika vasst som de nyare titlarna i genren. Lyckligtvis har utvecklarna gjort sitt bästa för att pressa teknologin till max. Specialeffekterna är riktigt häftiga och lyser verkligen upp tillvaron. Det bör tilläggas att valet av 3D-motor i det här fallet gynnar spelare som har äldre datorer. *Gunman* flyter på otroligt bra och det fungerar även utan 3D-kort, även om grafiken inte blir särskilt trevlig.

När Valve efter otaliga förseningar släppte sitt mästerverk *Half-Life* ändrades själva definitionen av en "shooter". Jag förmodar att många av deras konkurrenter skrek och svor när spelet blev en succé. "Jäklar, nu måste vi ha med en handling också." Sedan dess har många försökt följa upp mästarna genom att integrera coola karaktärer och en bra berättelse med resten av upplevelsen. Nu har det dock gått två hela år sedan *Half-Life* röjde loss i butikerna och faktiskt har konkurrenterna sprungit förbi. Raven Software förfinade berättartekniken med *Elite Force* och Ion Storm höjde ribban i varje avseende med *Deus Ex* kika även närmare på *No One Lives Forever* i detta nummer. Därför är det omöjligt att sätta ett riktigt högt betyg för *Gunman*.

Spelupplevelsen dras ner av enformighet då det ibland blir för mycket av det goda. De stora ljusglimtarna i spelet är bossarna och vapensystemet. Utvecklarna har snickrat ihop ett spel som lägger sig jämsides med *Half-Life*, istället för att gå förbi originalet. Att spelet också bygger på samma spelmotor gör att det känns något gammalt, men det är väl en smaksak. I vilket fall som helst är *Gunman* ett bra actionspel som passar bra för ett par veckors tanklöst skjutande.

AV MIKAEL HJALMARSON

PCGAMERS PROFIL

Gunman Chronicles är:
- **En fantastisk vapenfest**
- **Ett godkänt actionspel**
- **Rewolfs första titel**

Gunman Chronicles är inte:
- **Revolutionerande**
- **Grafiskt avancerat**
- **Alltför krävande**

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Sierra** ■ Utvecklare **Rewolf** ■ Pris **Ca. 300:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII400, 128Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **OpenGL, D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.gunmanchronicles.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Half-Life PCG 23, 96%
Spelet som skapade hela genren och tvingade alla spelutvecklare att tänka till

Star Trek Voyager: Elite Force PCG 47, 87%
Snyggt, häftigt men lite väl kort. Actionfyllt äventyr med mängder av rymdvarelser.

SVENSKA PCGAMER

Ett hektiskt actionspel som påminner om Half-Life på mer än en punkt.

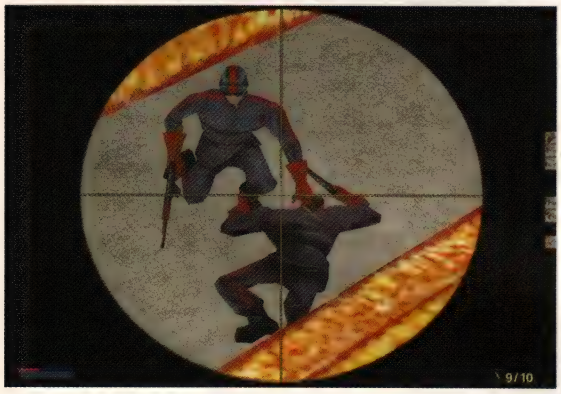
81%

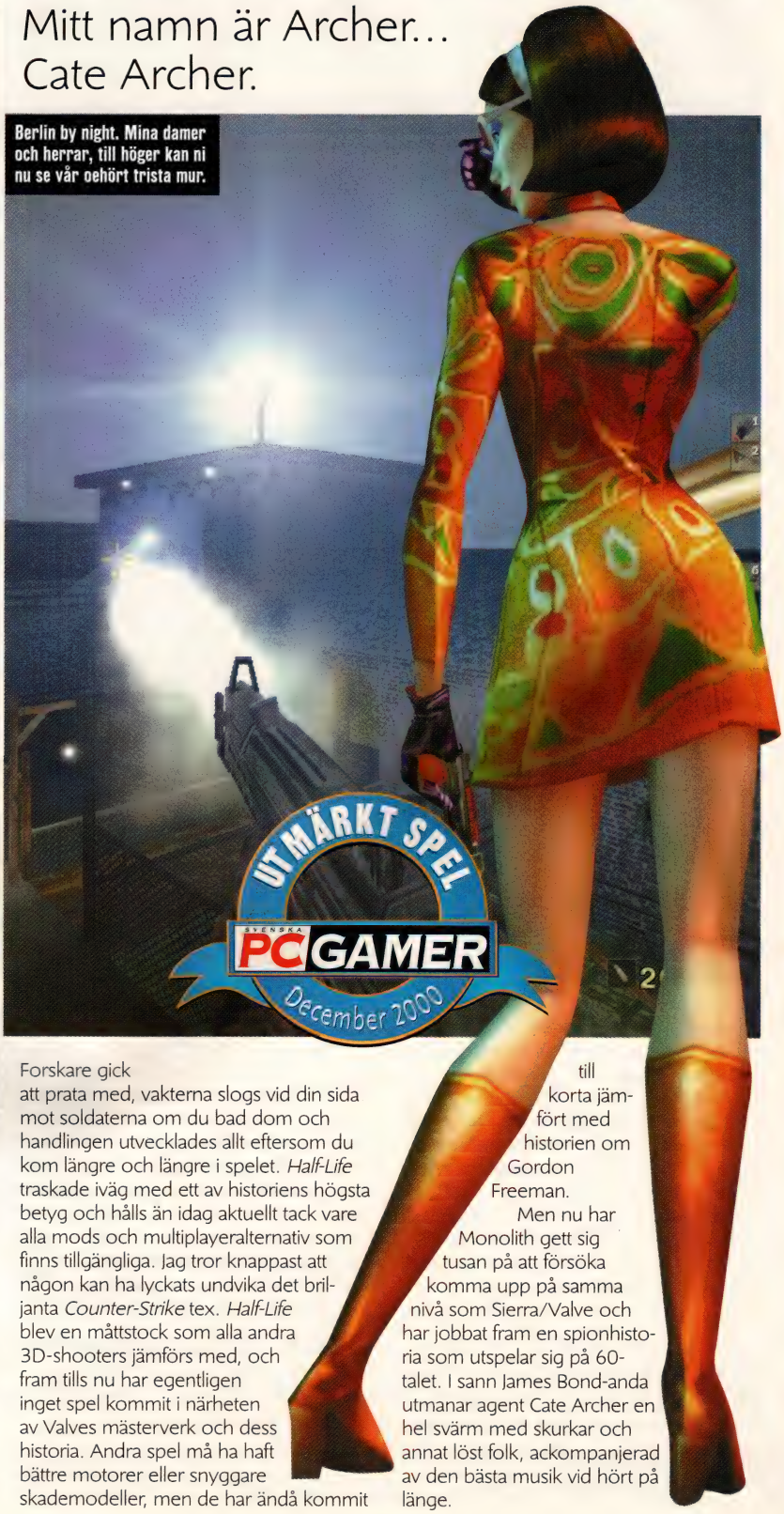
GENRE: SHOOTER

NO ONE LIVES FOREVER

Mitt namn är Archer... Cate Archer.

Tidstypisk inredning, något för *Sköna Hem* kanske? Kunde vara lika gärna vara hämtat från Blofelts vardagsum någon gång 1969.





Berlin by night. Mina damer och herrar, till höger kan ni nu se vår oehört trista mur.

DE flesta FPS-spel som kommer ut har oftast en tunn och ibland ganska tråkig storyline. Spelen brukar mest handla om att skjuta så många som möjligt och att spränga allt man ser. I *Soldier of Fortune* blev jag så mätt på allt dödande att jag blev tvungen att byta till ett sportspel för att ha ork att spela mig igenom hela historien. Det blir mycket knapptryckande och spakdragande under spelens gång och oftast känns alla moment igen. "Tryck på knappen för att öppna dörren till nästa nivå".

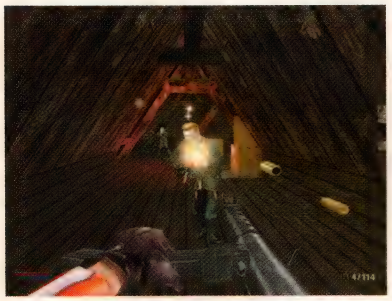
Det spel som var först med en engagerande handling, måste ha varit *Half-Life*. Forskare gick att prata med, vakterna slogs vid din sida mot soldaterna om du bad dom och handlingen utvecklades allt eftersom du kom längre och längre i spelet. *Half-Life* traskade iväg med ett av historiens högsta betyg och hålls än idag aktuellt tack vare alla mods och multiplayeralternativ som finns tillgängliga. Jag tror knappast att någon kan ha lyckats undvika det briljanta *Counter-Strike* tex. *Half-Life* blev en måttstock som alla andra 3D-shooters jämförs med, och fram tills nu har egentligen inget spel kommit i närheten av Valves mästerverk och dess historia. Andra spel må ha haft bättre motorer eller snyggare skademodeller, men de har ändå kommit till korta jämfört med historien om Gordon Freeman.

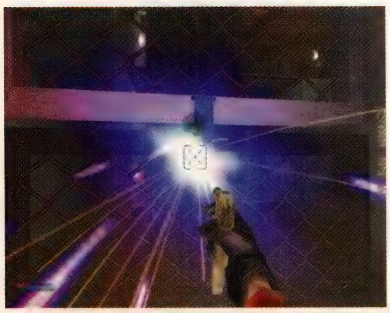
Men nu har Monolith gett sig tusan på att försöka komma upp på samma nivå som Sierra/Valve och har jobbat fram en spionhistoria som utspelar sig på 60-talet. I sann James Bond-anda utmanar agent Cate Archer en hel svärm med skurkar och annat löst folk, ackompanjerad av den bästa musik vid hört på länge.

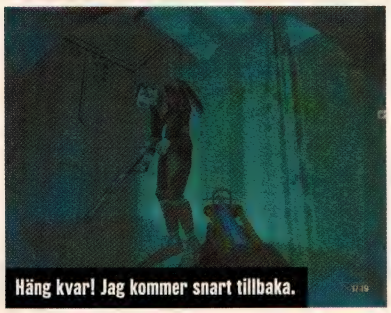
Anfäkta och anamma! Var är whiskyn? Alle man på däck och leta efter den förbenade flaskan!

Förförande

Titeln påminner starkt om en Bond-film och det dröjer inte länge förrän man märker att spelet håller lika hög klass som dessa. De innehåller också ungefär samma saker. Spioner i trenchcoat, galanta damer i vågade klänningar och gamla mossiga överordnade som inte ger ett ruttet lingon för dina hjältemodiga insatser. Släng med lite svängig musik och ett par karakteristiska skurkar med onormala färdigheter och du har en perfekt story. Allt detta skulle inte orsaka allt för mycket upphetsning i filmbranschen men i spelvärlden är spiontemat fortfarande fräscht. Att huvudrollsinnehavaren är den vackra Cate Archer gör ju definitivt inte saken sämre.







Häng kvar! Jag kommer snart tillbaka.

En intressant kvinna. En gång i tiden var hon en ficktjuv men efter ett möte med agenten Bruno Lawrie, blev hon rekryterad av den topphemliga organisationen UNITY. Som så många andra kvinnor har Cate svårt att bli accepterad på sin arbetsplats och för nöja sig med att delta i avlyssningar och andra lättare uppdrag. Ända tills en mystisk organisation som kallas H.A.R.M dyker upp.

"Titeln påminner starkt om en Bond-film"

Den ena UNITY-agenten efter den andra dör under mystiska omständigheter och kvar på mordplatsen ligger det alltid en nejlika. Med hälften av agentstyrkan borta, har överbefälhavaren inget val utan blir tvungen att slänga in Cate i hetluften. Hennes första uppdrag blir att skydda en ambassadör som har blivit mordhotad under sin semester i Marocko. Vid sin sida har Cate sin mentor Bruno, som hjälper

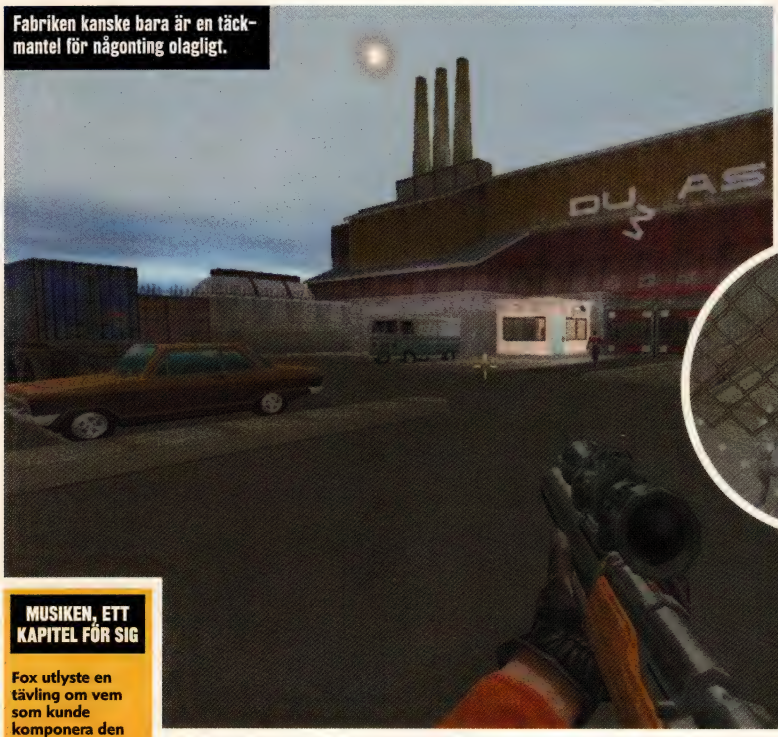
SKURK, BLIV VID DIN LÄST

Alla Bondfilmer har alltid en riktigt bra sån här. Oftast har de en metallhand, en hatt med bumerang-egenskaper eller något liknande. Jag talar naturligtvis om skurkarna. NOLF har också en diger skara med fulingar som försöker få grus i ditt maskineri. Nedan följer några av de mest karismatiska:

DIMITRIJ VOLKOV
Nationalitet: Rysk
Misstänkt H.A.R.M-agent. Han föddes i Ryssland och snart upptäcktes det att han var ett egendomligt barn. Han blev rysk schackmästare vid 8 års ålder och tog senare värvning i den ryska armén. Därefter är uppgifterna om Volkov få men i ett försök att likvidera honom blev han av med ett öga, därav ögonlappen. Han sägs ha överlevt attentatet genom att hoppa från en klippkant 150 meter rakt ner i en isfylld flod.

INGE WAGNER
Nationalitet: Tysk
Även hon är en misstänkt H.A.R.M-agent. Eftersom hon är släkt med den berömda kompositören Richard Wagner, hade hon en stor press på sig som barn att bli operasångerska. Tyvärr så var lilla Inge helt tondöv och hade inte lyckats ta en enda ren ton i hela sitt liv. Föräldrarnas besvikelse blev för mycket för lilla Inge och för att kompensera för sina brister på scenen slog hon sig in på brottets bana, det lilla livet.

MAGNUS ARMSTRONG
Nationalitet: Skotsk
Magnus Armstrong har även han blivit förknippad med organisationen H.A.R.M. Han föddes i Skottland och blev snart känd för sitt hemska humör. Efter att hans föräldrar skickat honom till en militärskola blev han utbildad till sprängämnes-expert. Under kriget tjänstgjorde han i tyskland som minröjare. Den mest kända historien om Armstrong handlade om hur han, endast utrustad med en spade och en handgranat, lyckades rasera en hel bro.


Fabriken kanske bara är en täckmantel för någonting olagligt.

Aldrig förr har kön till Docklands varit så lång.

MUSIKEN, ETT KAPITEL FÖR SIG

Fox utlyste en tävling om vem som kunde komponera den bästa 60-talsinspirerande musiken, och första pris var att få sitt musikstycke inkluderat i spelet. De fick många bidrag och de går faktiskt att ladda hem dem på nätet. Så på Gamerkontoret nu för tiden hörs det alltid en svängig melodi från någon av datorerna eftersom vi tyckte musiken i spelet var så bra att vi laddade hem varenda låt. Musiken är störtskön och passar perfekt i spelet tillsammans med Cate och hennes 60-talskläder. Vi vågar nog påstå att hon är den tuffaste kvinnan som huserar på PC:n nu förtiden. Lara Croft inkluderat.

henne på sitt första uppdrag. Det som först verkar bli ett enkelt rutinuppdrag utvecklas till en regelrätt katastrof och Cate dras in i ett häpnadsväckande äventyr.

Nivåerna i spelet är väldigt omväxlande och det är inte bara att skjuta sig in och hoppas på det bästa. Fantasifulla uppdrag som kan gå ut på att fotografera hemliga dokument varvas med mindre mellanuppdrag där t ex en flygtur från Tyskland till England går fel och Cate måste ta reda på vad som hänt. Att hoppa från ett flygplan utan fallskärm kan bli en ny erfarenhet för många och du kommer inte att tröttna på NOLF på grund av enformiga nivåer. Det är alltså tvärtemot *Soldier of Fortune*, som hade en dyster nivåvariation och i princip gick ut på att du skulle skjuta av så många armar och ben som möjligt på dina fiender.

Historien i NOLF är svängig och oförutsägbar. Ena sekunden tror man att man fixat ett uppdrag och det är bara att flyga hem, men då händer det något oväntat och äventyret tar en helt ny vändning.

Skademodellen i NOLF är liknande den som användes i SOF men där SOF gick över gränsen med sitt grisiga blodbad, sköts allt lite snyggare i NOLF. Det skvätter blod och fiender skriker men inte alls i samma utsträckning som i SOF. I NOLF har fienderna till råga på allt fått gå på stuntskolan och lärt sig trilla ner från lister och hustak på ett snyggt sätt. De slänger inte bara sig ner när de blir skjutna, utan de går under med stil och finess.

Ett roligt exempel som jag upplevde

"Fienderna har lärt sig trilla ner från lister & hustak"

när jag spelade hände när jag hade mitt snipergevär framplockat. Jag mötte två fez-bärande fiender där de stod och slöade i en korridor. Smygandes lyckades jag, med mitt ljuddämpade gevär, knäppa den ena killen utan att den andra hörde vart skottet kom ifrån. När han till sin förskräckelse såg att hans kompis låg på golvet gick han ner på knä som för att kolla för att han verkligen var död. Han ruskade lite på sin kamrat för att se om han kvicknade till, men sedan fick han syn på mig och började skjuta. Han rullade runt på golvet och sprang in bakom en dörr i korridoren. Då jag var tvungen att ladda om, gömde jag mig in min tur bakom min dörr och fortsatte sedan eldstriden. När jag tittade fram trodde jag att han fortfarande stod bakom dörren men upptäckte snart att killen hade bytt position och sprungit över till andra sidan, där han stod och väntade på mig. Efter en tid fick jag honom (jag sköt honom genom dörren han stod gömd bakom) och då slog det mig att dessa fiender inte beter sig som några andra AI-fiender man mött tidigare. De föreföll sig nästan som om man mött

...OCH RESTEN ÄR EN DIGER SAMLING UDDA KARAKTÄRER

BARON DUMAS. Baronens inblandning är relativt okänd. Är han med oss eller mot oss? Vem vet...

BARONESSAN. I och med att man inte vet baronens ståndpunkt blir det också svårt att bestämma baronessans.

BRUNO. En gammal, ärrad agent som har levt det goda livet med vin, kvinnor och sång. Numera Cates mentor.

DR SCHENKER. Han har trixat ihop en hemsk uppfinning som kan vara förödande om den hamnar i fel händer.

GOODMAN. Amerikansk agent med ett enormt självförtroende. En självgod typ, tycker Cate. Och vilka skjortor sen...

SMITH & JONES. Cates uppdragsgivare, Helan & Halvan-figurerna verkar bekanta! "M" och "Q" från 007-filmerna?

FÅFÄNGANS FRAMSIDA

Cate återvänder till huvudkontoret titt som tätt för att få nya direktiv av sina överordnade och för att få lite nyttiga prylar från forsknings-avdelningen. Där får hon testa den nya utrustningen under kontrollerande former så att hon kan hantera den ute på uppdraget.

HÅRSPÄNNE; Används för att hålla Cates stylade frissa på plats men den kan också användas i spionsyfte. Att öppna lås och dörrar bli en barnlek med denna anordning. Och vänder du på spännet förvandlas det till ett dödligt vapen som förgiftar dina fiender vid minsta stick. Perfekt vid smygattacker.

CIGARETTÄNDARE; Vill du dra uppmärksamheten till dig? Ta då denna tändare och fjutta eld på en papperskorg eller liknande. En perfekt avledningsmanöver som får vakterna att titta åt ett annat håll. Kraftigare lås kan också kirras med tändaren eftersom den med i en enkel handvändning förvandlas till en minisvets.

SOLGLASÖGON; Cates solglasögon är inte bara moderiktiga och fungerar som skydd mot de skadliga UV-strålarna, de fungerar också som en kamera med inbyggd zoom.

ROBOTPUDEL; Min personliga favorit som kommer till använd-ning när fienden använder vakthundar för att leta efter dig. Pudeln dras igång med ett lätt ryck i svansen. Din lilla, tysta motorn tar pudeln fram till vakthunden i fråga och oskadliggör den. Nej, den dödar inte voffsingen utan sprutar ut ett ämne som gör hunden blixtförälskad i din lilla metallpudel. Ganska gulligt faktiskt.

LÄPPSTIFT; Ger läpparna en sällan skådad lyster och en fyllighet som skulle göra Steven Tyler grön av avund. Den manliga fiendeskaran får också en garanterad kick av att läppstiftet är högexplosivt och används som handgranater. Det finns i tre varianter: ett som sprängs vid beröring, ett läppstift har en tidsfördröjning på explosionen och en som har en inbyggd radar. Finns också i svart för den hårdrockslyssnande spionen. Ärligt alltså!

PARFYM; Även om många kvinnors parfym kan verka kvävande och kräkframkallande, främst på grund av mängden de sprutat på sig, tvivlar jag på att de är lika kraftiga som Cates. Ett litet sprut med denna diskreta flaska däckar skurkarna på ett ögonblick. I sortimentet finns en som söver fienden och även en som gör dem snurriga och blinda för ett ögonblick. Passa dig för att spraya den i motvind bara.

Vilken himla tur det är att detta läppstift aldrig testats på djur.

KRAFTMÄTNING

Så här rullar *No One Lives Forever* på din dator

■ Upplösningar: **640x480, 800x600, 960x720, 1024x768, 1152x864, 1280x960**

■ Valmöjligheter: **Dimma, trippels, texturdetaljer, skuggor, väder, skuggor, väder, detaljer i omgivningen, speglar, vettendetaljer**

UTSLAG: Välj mellan tre olika alternativ, beroende på om du har en låg, mellan eller högprestandadator. På högsta alternativet ser allt fantastiskt ut men kräver en hel del kräm av din dator.

mänskliga motståndare och haft en ordentlig dust med dom. Skulle du råka springa på en fiende kan du få se honom välta ett bord för att ta skydd. Han kan sträcka upp armen över bordskanten och skjuta i blindo i ett försök att träffa dig, och han kan rulla på golvet för att undvika dina kulor.

Multiplayeralternativet är inte det bästa vi sett men det ska man inte hänga upp sig på då NOLF i första hand är ett singelplayerspel. Du kan spela vanlig deathmatch eller välja om du vill att alla UNITY-agenterna ska strida mot skurkarna i H.A.R.M. Alternativen är lagom roliga men Monolith har inte försökt framställa NOLF som något mutliplayerlir utan det är sigleplayer det fokuserar på.

LithTech 2,5 som driver *NOLF*, är en kanonmotor som gör spelet förtjusande vackert med mycket ögongodis. Den stora styrkan är helt klart ljussättningen, och skuggningen som följer därtill, och det märks att har Monolith lagt ner mycket krut på detta. Nivåerna är fullkomligt dränkta i ljuskällor, och ibland går det nästan till överdrift. Tar man på sig sina granskningsglasögon, kan man tycka att spelet känns lite kantigt eftersom det inte finns stöd för böjda ytor, likt de i Quake III. Ett tak kan se väldigt detaljerat och vackert ut medan en enkel soptunna kan se ut som en stor kub. Fast om sanningen ska fram så hade Q3 inte lika mycket att komma med i texturväg som NOLF. AI:n, som jag nämnt tidigare, är också en produkt av LithTech2 och är av högsta klass. Fiender samarbetar och täcker varandra och känner de att de är i underläge, springer de och hämtar hjälp. Mellan uppdragen dyker det upp små filmsekvenser som håller allra högsta kvalitet. Här visar motorn åter igen sin styrka då sekvenserna är uppbyggda av olika fasta kameravinklar visandes karaktäerna, precis som det ser ut när dialog förs på film borta är alltså de svepande kamerarörelserna som är så vanliga i spel som använder motorn till mellanspel. Animeringarna är några av de bästa som skådats i ett spel. Karaktärerna blinkar och lägger sig till med verkliga ansiktsuttryck. Spegelytor och vatten är ytterligare något som LithTech2 klarar med glans, och det slutgiltiga betyget måste bli MVG.

Cate Archers äventyr är en riktig höjdare och bör spelas av alla som gillar first person shooters. Nej, låt mig ändra det där: det bör spelas av alla som gillar PC-spel över huvud taget. Motorn i spelet gör allt till en glittrande ljusfest och de små filmklippen bidrar till en ypperlig stämning i spelet. Musiken är det skönaste som finns och bara den är en anledning till att köpa NOLF. Beakta då att du får underhållning av högsta kvalitet och många sköna stunder framför datorn tillsammans med Cate och *NOLF* blir ett självklart köp.

HENRIK NORDENBERG

PROBLEM MED FICKLAMPAN?

Det har upptäckts att problem kan uppstå med NOLF om man har ett GeForce2-kort. Vissa ljustexturer får ett konstigt utseende och ser ut ungefär som en discolampa. Detta sker då man använder ficklampan, cigarettändaren eller om man använder pistolen då mynnings-flamman blir konstig. Vi undvek detta problem genom att stänga av lightmaps men det sägs också att man kan stänga av "Hardware cursor smoothing" för att få ljuset ordentligt. Ni som har dessa kort får helt enkelt testa er fram till bästa resultat.

PCGAMERS PROFIL

NOLF är:
- En riktigt höjdare
- Snyggt & stiligt
- En ny favorit

NOLF är inte:
- Ett multi-playerspel
- Ett spel med böjda ytor
- Enformigt

■ Distributör **Fox Interactive** ■ Utgivare **EA Nordic** ■ Utvecklare **Monolith** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII300, 64 Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII450, 128Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct3D** ■ Multiplay **Internet, LAN 2-16 spelare** ■ Web **www.noonelivesforever.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PCGAMER

Återupprättar all tro på 3D-shooters och dess framtid.

91%

KOLLA ÄVEN IN...

Half-Life PCG 23, 96%
Den regerande mästaren bland 3D-shooters. Alla måste spela det.

Soldier of Fortune PCG 40, 86%
Skadezoner och och möjligheten att kika runt hörn men detta är ingen revolution.

GENRE: PLATTFORM/ACTION

RUNE

Vikinga-slasher med mindervärdeskomplex.

Blodröd sol över Rune-land. Även en långhårig viking behöver lite skämt här i livet.

MULTI-RUNE

***Rune* bjuder på multiplay, men någon upplevelse är det inte. Det är deathmatch och Team Deathmatch som gäller. Inga andra spellägen över huvud taget. Vidare så är nätverkskoden lite krasslig, och den visar sannerligen inte upp något av det som bjuds i *UT*. Kanske inte är så förvånande, då *Rune* faktiskt är ett typiskt singelspel, med sin linjära karaktär. Hum, hum.**

DU är Ragnar. Du är viking. Du är uppbyggd av en stor mängd polygoner och du dödar allt som rör sig. Du hoppar även runt på en mängd platåer, klippor och broar och visst drar du dig inte för att simma omkring djupt nere i fjordarnas djup, där du kan ta ut dina aggressioner på allsköns fisk.

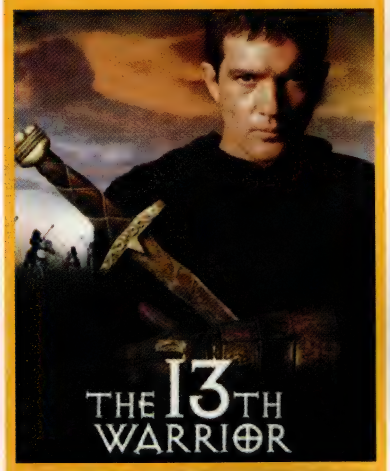
Se där, *Rune* i ett nötskal. Human Heads vikingaspel såg länge ut att ha potential, men nu när jag grävt ordentligt under ytan så ser man att det mesta faktiskt är ett bländverk. Rune är ett plattformsspel med en hel massa action, eller om du hellre vill, ett actionspel med en hel massa plattformshoppande. Vikingen Ragnar är jakt efter en elak viking som dödat hans far och hans vänner, och som hotar att ta över världen med hjälp av den lika elaka guden Loke. Vägen till målet är spikrakt linjär, men givetvis finns det en massa gåtor att lösa på vägen. Det finns fiender att döda, och en hel drös spakar att dra i. Att kalla gåtorna för gåtor är alltså att ta i. De är mest irriterande problem och inte sällan frustrerande. Lite som utslag.

Och så hoppas och skuttas det en hel del. Väldigt mycket hoppande, faktiskt. Så mycket att det i vilket annat spel som helst skulle ha blivit till en mardröm. Men, det är faktiskt här som en av *Runes* två solar skiner igenom smoggen - kontrollerna är näst intill perfekta. I tredjeperson styr man Ragnar (uttalas föresten Räggnaar) med en kombination av tangentbord och mus. Hoppa med en knapp, och Ragnar klamrar sig automatiskt fast vid klippkanten, om han hamnar tillräckligt nära. Han drar sig även upp automatiskt, utan att man behöver ha en massa tangentkombinationer i bakhuvudet. Kameran gör Ragnar osynlig om man kommer för nära en vägg, så det händer aldrig att man fastnar i en skreva, i gammal *Tomb Raider*-stil. Även i strid är kameran och kontrollerna följsamma och det hela ser extremt snyggt ut, även om Ragnars rörelse- och attackschema är något begränsat.

Grafiskt så glänser *Rune* till med jämna mellanrum. Ljuseffekterna är helt ok på en kraftig dator, vilket ju inte är så förvånande med tanke på att spelet drivs av *Unreal Tournament*-motorn. Miljöerna kan dock bli något enformiga, då en stor del av äventyret utspelas i underjordiska grottkomplex. Varför man inte förlagt

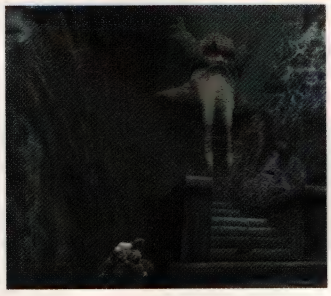
EN AMERIKANSK VIKING I UNDERJORDEN

Rune **är ännu ett exempel på att jänkare inte ska ge sig med att göra underhållning av nordisk mytologi. Det drog igång på allvar redan 1958 med Kirk Douglas och Tony Curtis som vikingarna Einar och Eric, och sedan dess har inget blivit bättre. Den Trettonde Krigaren med Antonio Banderas var ett gott försök, men ändå ett misslyckande ur skandinaviskt perspektiv. *Rune* följer trenden och brer på med uttjatade klichéer om blodtörst och hjälmar med horn. När ska egentligen en nordisk utvecklare försöka sig på denna så intressanta del av vår historia? Sätt igång nu, Massive, Digital Illusions och alla andra. Gör oss glada.**

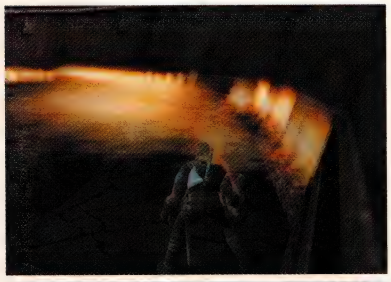


Vikingahjälte, charmör och gayikon – Antonio Banderas har många ansikten.

Enklaste sättet att besegra denna kille vore väl att ta tag i hornen och ruska till ordentligt.



Amerikanskt



mer speltid till markytan vet jag inte, men det är ett dumt drag då de miljöerna både är vackrare och mer intressanta. Och så klarar ju *UT*-motorn öppna landskap

"Lätt att komma in i, men också lika lätt att slita sig ifrån."

galant, vilket nog alla vet vid det här laget.

Hur som helst så känns det som om man putsat till miljöerna och karaktärerna, bara för att dölja det faktum att spelet inte har något under karossen. Det försöker hävda sig, men faller platt när det verkligen gäller. Det är extremt linjärt, det saknar en intressant handling, det innehåller få typer av motståndare, och "gåtorna" är bara jobbiga. *Rune* är ett spel som är lätt att komma in i, men också lika lätt att slita sig ifrån. Ett äventyrselement och lite högklassiga dialoger hade kunnat göra underverk, men det hade faktiskt räckt om Human Head slängt in fler karaktärsmodeller, och ett gäng intressanta vapen. Som det är nu så är man fast vid svärd, klubba, hammare eller yxa, i olika former. Något avståndsvapen finns inte, vilket Human Head förklarar med att vikingarna inte använde pilbågar. Hmm, de använde heller inte magi mot elaka krabbor i underjordiska hålor.

Gillar du spel som du kan ta lätt på, så kanske *Rune* är något för dig. För mig känns det lite som om det hör hemma på konsolen, i all sin ödmjuka enkelhet.

JOAKIM BENNET

PCGAMERS PROFIL

Rune är:
- **Tvålfagert**
- **Lättstyrt**
- **Namnet på min träslöjdslärare i lågstadiet**

Rune är inte:
- **Djupt**
- **Omväxlande**
- **Något annat än en dussinprodukt**

■ Distributör **K.E. Media** ■ Utgivare **GOD** ■ Utvecklare **Human Head** ■ Pris **Ca. 400:-**
■ Systemkrav **PII 300, 64Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII 400, 128Mb RAM, 8Mb 3D-kort**
■ Grafikaccelerator **D3D, Glide** ■ Multiplay **Ja** ■ Web **www.humanhead.com** ■ Releasedatum **December**

SVENSKA PCGAMER

Smakfullt men linjärt. Action och skutt i ohelig allians.

70%

KOLLA ÄVEN IN...

Heretic II PCG 25, 92%
Magisk tredjepersons-action. Även här är kontrollerna lysande.

Tomb Raider II PCG 14, 94%
Plattforms-action som det var menat att vara. Men, *Rune* sköter faktiskt kameran bättre.

GENRE: SPORT

PGA CHAMPIONSHIP GOLF 2000

PGA börjar bli till åren och man kan nästan se hur de hankar sig fram.

Folket har inga ögon. Men de tittar.

Golfaren blir så imponerad av sin egen talang att han faller på knä.

Han tar fram kikaren för att se var bollen är medan publiken förtvivlat skriker att den ligger vid hans fötter.

UTFLIPPAT

Otroligt nog så ville Headgate Studios nödvändigt lägga med möjligheten att få sin spelare ur balans när han eller hon ska luta sig över bollen för att slå. PC Gamer-kontoret stannade upp och stirrade i förvåning när jag tippade den stackars golfaren först åt ena hållet och sen åt andra för att sedan se honom ilsket dänga näven i marken. Kul värre.

PCGAMERS PROFIL

PGA Championship 2000 är:
- **Späckat med attraktioner**
- **Underligt fängslande**
- **Väldigt grönt**

PGA Championship 2000 är inte:
- **Links**
- **Tiger Woods**
- **Det bästa på något sätt**

EFTER att jag kollat på alla småfel i det senaste *PGA*-spelet (en del finns återgivna i rutan nedan) så blev det tyst på mitt kontor. Jag skulle börja lära mig hur och varför man ska sitta och spela denna senaste simulation av den gående sporten. Golf. Du måste förstå att det är en av de mest avslappnande aktiviteter man kan åta sig att göra. Nej, nej, inte den riktiga golfen som innehåller ansträngningar och risken att sträcka en muskel. Datagolf är faktiskt fängslande och ungefär som en dos av antipsykotiska ämnen. Det är nästan så man glider in i trans när man ska få i den där lilla bollen i det lilla hålet. Inte direkt tråkigt men inte heller direkt intressant utan sövande och avslappnande.

PGA hänförde mig på ett sällan skådat sätt. Det är inte lika polerat och snyggt som *Links* eller *Tiger Woods* men inte heller lika uselt som *Ultimate Golf Sim*. Det är dugligt. Greenerna är gröna. Svingen är smidig. Sportjargongen är som alltid löjlig. Tom din motion-capturegolfare ser tillfredställande nog ut som en golfare och han försöker ibland göra sig rolig i vissa situationer i spelet. Sorgligt nog kan man inte säga samma sak om omgivningen. Den tvådimensionella omgivningen där folket som står och stirrar ser ut som utklippta pappfigurer, påminner om en scen från Invasion of the Bodysnatchers medan. Träden är fruktansvärt pixliga.

Valmöjligheterna är lättförståliga; allt från mängd och typ av ljud på banan till publiken som följer dig när du kämpar dig igenom en stor tävling. Du har alla normala klubbor och swingalternativ, likaså möjligheten att få se varenda nyans av banan för att försäkra dig om att få bollen från tee och sedan in på green. Eller åtminstone någonstans i närheten. Det finns en banarkitektfunktion också. Den är ganska avancerad att få häng på men kommer kanske att vara till glädje för golfeliten.

"Inte direkt tråkigt men inte heller direkt intressant."

En besvikelse är att inget i *PGA* är särskilt bra framfört. Menyerna är klumpiga och får spelet att kännas mer som kalkylblad än som underhållning. Att underdelen av ditt skrivbord syns under hela spelet är en ganska stor atmosfärdödare.

Resten av gränssnittet lider stora förluster jämfört med andra klassiska golftitlar; detta är tydligt genom hela spelet. Du kan antingen använda den traditionella treklicksmetoden på musen eller den musbaserade "position och glid"-tekniken för att tjonga upp bollen på green. Till detta kan du lägga alla tricks och tekniker som proffsen använder: backspin, draw och naturligtvis "the flop". Som manualen så riktigt framhäver så "behöver du inte vara en golfmästare för att få en birdie men det hjälper."

Detta spel ligger halvvägs in på green. Det hade varit värt att spela i en värld utan *Links* eller *Tiger Woods* men dessa två slår både längre och rakare än *PGA*.

JIM ROSSIGNOL

Toppat

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Sierra** ■ Utvecklare **Headgate Studios** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166, 32Mb RAM, 150Mb HD** ■ Rekommenderat **P200** ■ Grafikaccelerator **Ingen** ■ Multiplay **Nätverk, Modem, upp till sexton** ■ Web **www.sierra.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

PC GAMER
Endast för fantaster - golffantaster alltså.
65%

KOLLA ÄVEN IN...

Ultimate Tiger Woods 99 PCG 23, 80%
Ett bra spel men kunde ha blivit mycket bättre.

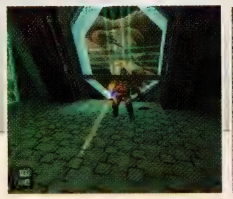
Links LS 99 PCG 27, 90%
Den bästa golfsimulationen hittills. Riktigt roligt, faktiskt.

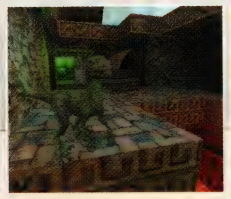
Something Incredible Just Started Rattling Around in your Head.

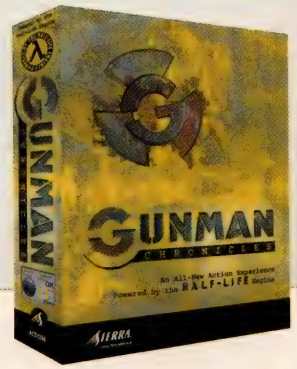
λgain.

A whole new gripping action experience powered by the Half-Life Engine. An intergalactic invasion to blockade. Four immense worlds to conquer and tame. Complete weapon customisation options. Fiendishly clever enemies. Settle down and gather your wits - you're going to need a steady shooting hand.

GUNMAN CHRONICLES







SIERRA™

www.sierra-online.co.uk

GENRE: STRATEGI/ACTION

GUNLOK

Strategisk SciFi-action enligt känt, dystopiskt mönster.

2000AD

Stentuff engelsk serietidning som gjort sig känd för våldsamma, satiriska serier, bl a den välbekanta *Judge Dredd*. Seriefansen på Rebellion köpte *2000AD* nyligen och *Gunlok* är bara ett i raden av kommande spel som bygger på *2000AD*:s figurer och hjältar.

PCGAMERS PROFIL

Gunlok är:
- **Stundtals snyggt**
- **Klichéfyllt**
- **Stapelvara**

Gunlok är inte:
- **Spännande**
- **Nyskapande**
- **Prisvärt**

HÄROMåret visade engelska utvecklarna Rebellion att det inte bara är stora, amerikanska utvecklingsteam som kan det här med action i förstapersons-perspektiv. Det lilla engelska teamet gav i och med *Aliens Vs Predator* oss det första actionspelet som framgångsrikt utnyttjade den värdefulla *Aliens*-licensen.

En annan, kanske inte lika välbekant licens är engelska serietidningen *2000AD* som genom åren skapat sig ett namn genom originella, våldsamma och humoristiska serier, som till exempel *Judge Dredd* och *Rogue Trooper*. Nu har Rebellion säkrat rättigheterna till hela deras omfattande katalog av allsköns hjältar, skurkar och monster och därmed är det fritt fram att skapa spel utifrån *2000AD*:s olika världar. En av serierna i *2000AD* är *Gunlok*, en framtidsdystopi i känt format. Efter ett förödande bombaremang iscensatt av maskinerna måste den resterande mänslkligheten slåss mot de "mega corporations" som numera är vardagsmat i spel, filmer och allsköns science fiction. Dessa företagsbjässar producerar robotar, droider och teknik som konstant motarbetar de människor som finns kvar på den här planeten. Hjälten med namnet *Gunlok* ingår i en Advanced Special Forces Group och är försedd med en slags robotuniform som ger honom utökade krafter. Till sin hjälp har han tre sidekicks med varierande personligheter och specialiteter: en stor och stöddig robot med massiv eldkraft, en slöare robot av C3PO-typ som behärskar hacking, helande och liknande, den fjärde medlemmen i gruppen är en liten röd krabat som är bra på lite allt möjligt.

Segt

"I halvslött tempo drar du fram i ett framtida ödelandskap nerlusat av kloaker"

I halvslött tempo drar du fram i ett framtida ödelandskap nerlusat av kloaker, bilvrak och smältverk - känns miljön bekant? Det är är nämligen sådant vi sett många, många gånger förut. Bortsett från snygga effekter i form av explosioner, mynningsflammor och realtidsskuggor finns det inte mycket att glädjas över i *Gunlok*, handlingen är av enklaste slag och en klen ursäkt för en sci-fi-skjutfest.

Genom de 15 nivåerna i spelet får du kämpa mot diverse robotvakter. En av huvudpoängerna i spelet är att du kan välja om du vill använda de vapen du och dina robotkompisar har på våldsammaste sätt eller om du vill smyga dig fram.

Detta kan du göra genom att gömma dig i sophögar (som också kan innehålla nyttiga prylar) och därmed undgå fienderobotarnas vakande sensorer. Genom att använda paus- och waypointfunktionen i spelet kan du ta dig fram reltivt obemärkt.

Allt kontrolleras genom ett smidigt kamerasystem där du med hjälp av musen zoomar och panorerar på ett sätt som är nödvändigt för att navigera genom den mörka världen. Så här pågår det spelet igenom i samma tempo, även om eldstriderna blir maffigare ju längre tiden lider. Ändå tappar man intresset tämligen fort och den bestående känslan är att *Gunlok* borde fått stanna i serietidningsformatet.

ANDERS BJÖRLIN

■ Distributör **Vision Park Distr.** ■ Utgivare **Virgin Interactive** ■ Utvecklare **Rebellion** ■ Pris **Ca. 399:-** ■ Systemkrav **PII300, 32 Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII400, 64 Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.gunlok.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Silver PCG 27, 93%
Hetsigt arkadäventyr med mycket action.

Commandos PCG 21, 80%
Turordningsbaserat och relativt stllsamt, men extremt spännande.

SVENSKA PCGAMER

Trött scifi-action som inte tillför genren någonting.

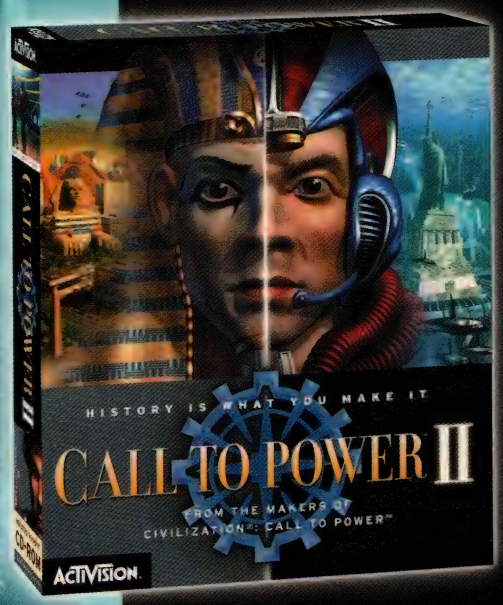
64%

THE POWER TO CHANGE HISTORY IS IN YOUR HANDS.

Call to Power™ II lets you create a world of your very own. Build an empire to dominate the planet. Recreate history or rewrite history. The choice is yours.

- Explore and Conquer the World
- Master Science and Technology
- Negotiate with Rival Leaders
- Replay or Rewrite Historical Scenarios

HISTORY IS WHAT YOU MAKE IT



ACTIVISION
www.activision.com

PC CD ROM

iQ
IQ MEDIA NORDIC

Call to Power™ is a trademark and Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. © 2000 Activision, Inc. and its affiliates. Civilization™, Call to Power™ © 1999 Activision, Inc. and its affiliates. CIVILIZATION computer games ©1991-1998 Hasbro Interactive, Inc. (successor to MicroProse, Inc.). MICROPROSE and CIVILIZATION are U.S. registered trademarks of Hasbro or its affiliates. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

4000 B.C. | 3000 B.C. | 2000 B.C. | 1000 B.C. | 0 | 1250 A.D. | 500 A.D. | 750 A.D. | 1000 A.D. | 1250 A.D. | 1500 A.D. | 1750 A.D. | 2000 A.D. | 2250 A.D.

GENRE: RACING/ARKAD

INSANE

Insanes plan är att vara det galnaste off-road-spelet någonsin. Har det lyckats?

Skuggorna saktar inte ner spelet fastän de är i realtid.

CTF är minst lika kul som det ser ut. Det kan bli heta strider om flaggan.

JU FLER VI ÄR TILLSAMMANS

***Insane* är det första Codemasters-spelet som använder det nya Multiplayer Network Software. Det är en Internet-klient som gör online-spelandet till en upplevelse för alla, och som även har en inbyggd rankinglista och en message board. Du kommer även att kunna tävla mot PS2-gamers.**

PCGAMERS PROFIL

Insane är:
- **Innovativt**
- **Snabbstartat**
- **Galet**

Insane är inte:
- **Vackert**
- **Lika ytligt som det ser ut**
- **Något för den ensamme gamern**

DET finns två typer av galenskap. Den sorten som ses hos MTV-generationen, vilket innebär att man störtar sig utför klippor på slipade plankor med någon sorts lo-fi-punk i Walkman-hörlurarna. Och så galenskap som det definieras i ordboken, vilket har att göra med vassa saker, drägel, röster i huvudet, skräck och en stirrande blick. Att kalla ett spel för Insane inbjuder till en del spekulationer, vilket ju kan vara till förtret för utvecklarna.

Här finns dock inga madrasserade väggar, för racingspelet *Insane* erbjuder något som är långt ifrån isolering med tvångströja. Till att börja med så är det i grund och botten ett multiplayer-spel, fastän de som är rädda för mänsklig kontakt också kan få sitt genom att tävla mot datorstyrda motståndare. För det andra så låser spelet aldrig in spelaren. Man placeras, tillsammans med sju andra, på en öppen karta fylld med kullar, dalar och en del vägar. Beroende på vilken av de sju speltyperna (inklusive Capture the flag och Destruction derby) du väljer så säger det sedan åt dig att ta dig till flagga B, port C, eller motståndare D. Det finns ingen fast rutt. Det är helt upp till dig.

Öppet

Spelet har lite konsolkänsla över sig, och det beter sig lite som multiplayer-versionen av PS2-titeln *Smuggler's Run*. Fysikmotorn är dock extraordinär, och den gör att bilarna kan rulla, välta och studsa nedför kullarna på ett delikat sätt. Varje fordon beter sig på ett unikt sätt, och balansen kan främjas ytterligare om man vågar mixtra lite med alla de inställningar som finns. Det är inte nödvändigt, men det öppnar klart upp nya världar för den vetgirige.

Det bästa av allt är dock skadesystemet. Ditt fordon blir lätt tilltryckt och buckligt, och det beror inte bara på att man lagt in nya texturer. Nej, de olika delarna böjs faktiskt så att de hamnar snett. Tack och lov så kan man fixa allt med en snabb tangenttryckning, förutsatt att man vill ta det straff på fem sekunder som detta medför. Och det vill man, för skadan påverkar även hur fordonet beter sig. Om du tar lite stryk i ett race så kan ett hjul låsa sig, böjas, eller helt sonika ramla av. Elaka volter kan medföra att din förvridna hög av polygoner får det riktigt svårt att halta vidare till nästa port.

"Grafiken är inte mycket att hänga i granen."

Bortsett från de realistiska modellerna så är grafiken dock inte mycket att hänga i granen. Ljudet är också ganska vekt, och *Insane* håller inte länge i singleplay. Det är synd att man inte finputsat mer på produkten. Fast egentligen så spelar det ingen roll. Känslan man får när man bränner fram i multiplay är extremt tillfredställande, och spelet är enkelt att komma igång med. Så, är det vansinnigt på ett bra sätt? På MTV-generationens sätt? Ja, det måste man ändå säga. Galenskap kan vara riktigt roligt.

STE CURRAN

■ Distributör **Vision Park** ■ Utgivare **Codemasters** ■ Utvecklare **Invictus** ■ Pris **Ca. 300:-** ■ Systemkrav **PII 233, 64Mb RAM, 8Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII 500, 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.codemasters.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Med några polare så kan det bli riktigt kul. Inget för ensamma, dock.

82%

KOLLA ÄVEN IN...

Midtown Madness 2 PCGS 3, 91%
Bygger på en liknande idé. Du kör dock i städer vilket är ännu roligare.

Monster Truck Madness 2 PCG 20, 76%
Gammalt som berget, och ungefär lika vackert. Kul nostalgi dock.

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com

Den nya **ThrustMaster 360 Modena Pro Racing Wheel**
Auktoriserad av Ferrari – utvecklad av ThrustMaster

360modena PRO Racing wheel

IDEA
FERRARI OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Det perfekta partnerskapet. ThrustMasters unika tekniska kunnande och design - kombinerad med passionen och gracen hos världens mest kända racinglegend.
360 Modena Pro Racing Wheel distribueras exklusivt av ThrustMaster för den ultimata racing sim känslan.

Egenskaper:

- Officiellt licensierad Ferrari-produkt
- Ratt och växelspak är replikor av Ferraris 360 Modena
- Helgummerat grepp
- Digitala växelpads likt det som återfinns in Ferraris F1- bilar
- Välj mellan pedalställ eller rattmonterade pads för gas och broms
- Programmerbara funktioner för individuell spelkontroll
- Kompatibel med PC, Mac och iMac

Further information:
Ubi Soft Sweden · Eckbacksvägen 22 · 16869 Bromma
Tel 08-55536120
E-mail: guillemot@guillemot.dk · Site: www.guillemot.dk

For use wi
PC, Mac® & iMa

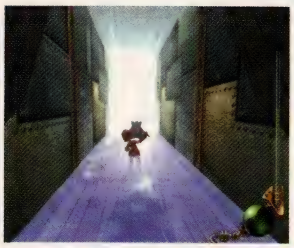
...emot Corporation 2000. ThrustMaster® ThrustMapper® and Digital Integration are registered trademarks of Guillemot Corporation. 360 Modena® is a registered trademark of Ferrari IDEA. All Rights reserved. All other nationally and internationally ...ed trademarks and brand names are hereby acknowledged and are property of their respective owners. Photos not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

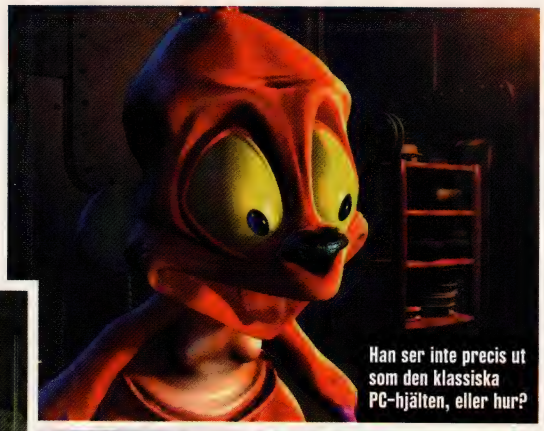
GENRE: PLATTFORM/ÄVENTYR

GIFT

Håller inte riktigt hela vägen fram.

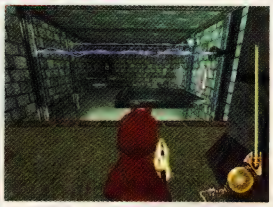
Croc, Gex och Rayman har alla gjort liknande framträdande...

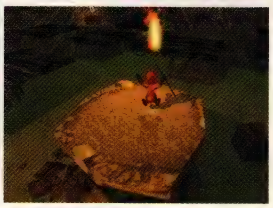




Han ser inte precis ut som den klassiska PC-hjälten, eller hur?

Vuxentemat i *Gift* är inte tillräckligt för att göra det unikt.





FÄRGERNAS KRAFTER

På sin resa genom världarna kommer *Gift* att stöta på sex olika kraftsymboler. Den gula ger honom ljusets kraft, den blå kastar ut en stråle av is, den svarta kastar ren ondska, den röda låter dig lägga ut en lina av krut medan skuggkraften låter dig anfalla fienders skuggor och den gröna tar bort alla tidigare använda krafter. Varför? Ingen aning faktiskt.

PCGAMERS PROFIL

Gift är:
- **Lätt att spela**
- **Okej att titta på**
- **Ett plattformsspel**

Gift är inte:
- **Snabbt**
- **Något nytt**
- **Actionspäckat**

MED undantag för *Tomb Raider*-serien är det svårt att komma på ett PC plattformsspel som varit antingen a) bra, eller b) populärt. Ska sanningen fram så grundar sig *Tomb Raider* på manliga hormoner och Laras kvinnliga fägring för att nå till den enorma framgång som det faktiskt gjorde. Naturligtvis hoppas Cryo att deras senaste spel ska uppnå samma resultat. Trots att det har presenterats som ett 3D-action/ äventyr är plattformselementen så tydliga att man inte kan kalla det något annan än ett plattformsspel. Allt annat vore missvisande till Er, kära läsare. I vilket fall som helst spelar det ingen roll. Allt som räknas är om det är ett bra plattformsspel eller inte. Så, sätt er tillrätta i fåtöljen så ska jag berätta det för er med mina magiska ord.

"Tajma fel på ett hopp och störta hjälplöst ner i en ravin."

Du spelar rollen som Gift - en underlig, röd...sak. Den vackra prinsessan Lolita Globo har kidnappats av den elake "The Shadow of the Black Deep Dark Night", (men vi kallar honom Shadow för det är enklare), och alla superhjältar har misslyckats med att rädda henne. Så nu riktas allas ögon mot Gift som måste slå sig igenom sju olika världar och samla på sig sju olika dvärgar (döpta efter de sju dödssynderna) för att sedan ta emot prinsessans tacksamhet i den slutgiltiga världen. Alla åtta nivåer skiljer sig åt och är parodier på välkända spel och filmer.

Halvhjärtat

Gift bär med sig en magisk stav som har en mängd olika egenskaper. Ena minuten kan den användas till att hoppa stav med, för att sedan användas till att sprida krut omkring dig som spränger dina motståndare i bitar. Det är inga problem att veta när man ska använda en viss egenskap, då användningsområdena är begränsade. Det finns också ett antal andra objekt som kan plockas upp och användas längs vägen. Med hjälp av sin egen motor flyter *Gift* bra även på en lite klenare dator och du kan smärtfritt byta till förstapersonsperspektivet för att kika på omgivningen eller för att pricka fiender. När vi för första gången tittade på *Gift* sa vi att det var den paradoxala humorn som skulle avgöra spelets framgång. Om det kunde få spelarna att skratta högt (eller åtminstone att fnittra lite för sig själv), på samma sätt som *Monkey Island*-serien gjorde, kunde man förvänta sig stor framgång. Tyvärr så lyckas Cryo inte med detta. Visst innehåller spelet en del guldklimpar som när man tex stöter på Pokémonbollar (jongleringsbollar) och Darth Vaders ljussabel, men det är inget som orsakar skrattattacker och kramp i magmusklerna. Faktiskt är det så att du istället kommer att kasta ditt tangentbord i förtvivlan pga att du ännu en gång har tajmat fel på ett hopp och störtat ner i en ravin (klassiskt plattformsmisstag).

Gift bjuder på en lättillgänglig, snygg och lättsam resa. Det erbjuder bra underhållning men inte tillräckligt bra för att tilltala spelare utanför genren eller för att överträffa andra spel med samma inriktning. Bra försök, dock.

IAN ROXBURGH

■ Distributör **Cryo** ■ Utgivare **Cryo** ■ Utvecklare **Eko** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII 266, 32Mb RAM, 4Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 350, 128Mb RAM, 8Mb 3d-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D, OpenGL** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.cryo-interactive.com** ■ Releasedatum **December**

KOLLA ÄVEN IN...

Tomb Raider: TLR PCG 37, 81 %
Om du vill ha ännu ett action/ äventyrspel är inte detta så dåligt.

Urban Chaos PCG 37, 88%
Underhållande arkadspel I en stämningsfull miljö. Bra handling också.

SVENSKA PC GAMER

Kompetent plattformsspel som inte gör bort sig. Lämnar dock inga bestående intryck heller.

70%

Nöjesfabriken.

Ingenting på TV?
Med den inbyggda DVD-spelaren är nöjet alltid på din sida.

Med processorer på upp till 1 GHz och de fetaste grafikkorten kommer du att dominera spelvärlden.

För musikälskare!
JBL Platinum-högtalarna skapar ett fantastiskt ljud.

Det nya tangentbordet kan liknas vid en manöver-panel. Ett knapptryck och du är ute på Internet.

Din Compaq Presario 7000T-serien står alltid till tjänst! Till och med i viloläge visar en lampa när du får nya mail.

Compaq Presario 7000T-serien har mjuka former och finns i sex olika färger. Ledsnar du på en färg byter du lätt till en annan.

Den inbyggda CD-brännaren gör att du snabbt och enkelt kan bränna ner dina favoritlåtar och andra filer.

Inklusive Windows 98 Andra utgåvan – hemmaversionen av världens populäraste program

Compaq Presario 7000T-serien
Processor: Intel® Pentium® III processor upp till 1 GHz.
Internminne: 128 MB.
Hårddisk: upp till 30 GB.
Grafikkort: TNT2 M64 Pro alternativt GeForce 2 med 32 MB minne.
Spelare: DVD/CD-RW.
Nätverkskort: 10/100 Mbit/s.
Modem: 56 kbit/s.
Bildskärm: 17" TCO-99.
Cirkapris: Från 21 990:- inkl moms.

Nya Compaq Presario 7000T-serien är den roligaste dator som vi någonsin har haft nöjet att presentera. Läckrare till formen, skönare att jobba med, gladare att titta på – men framförallt, alldeles fantastiskt mycket roligare! Genom att bygga in tillbehören du tidigare måste köpa separat, förenkla både nätverks- och bredbandsanslutning, uppfinna nya smarta Internet-genvägar på tangentbordet och mycket mera, får du en helt ny frihet. Och genom att göra allt så enkelt, att du inte ens behöver ett gem för att byta, uppgradera eller sätta ny färg på din Compaq Presario 7000T-serien, är du även fri från en massa teknikerhjälp. Du kan till och med själv få välja ut några program till din dator som passar just dig, utan extra kostnad. Mycket nöje!
Läs mer på www.compaq.se/portal/presario/

COMPAQ

www.compaq.se Compaq SalesLinq 0200-27 00 12

1© 2000 Compaq Computer Corporation. All rights reserved. Compaq registered U.S. Patent and Trademark Office. All other names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. Intel, the Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corportion.

GENRE: SPORT/MANAGEMENT

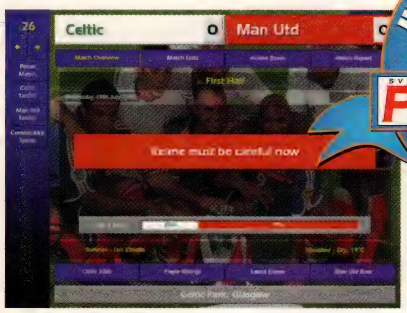
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/01

Spelar i en egen division.

UT MÄRKT SPEL SVENSKA PC GAMER December 2000

PHETT MED STATISTIK

Varje spelare har ca 30 synliga och 20 osynliga värden. Detta betyder att de kan utrustas med olika styrkor och svagheter. Man har gjort egna, noggranna undersökningar och har bla kommit fram till att David Beckham är lättretad och grinig och att Darren Anderton tillbringar mer tid hos sjukgymnasten än med lagkamraterna. Precis som i verkligheten då? Vi vågar inte uttala oss.



FOTBOLLS fans vet alltid **bäst. Vi vet bättre än Sven-Göran Eriksson och vi vet garanterat bättre än Lars-Tommy. Men om du ber hundra fans att ta ut det svenska landslaget kommer du garanterat att få hundra olika alternativ på laguppställningar. Om du däremot frågar oss vilket mangerspel vi tycker är bäst kommer du istället att få ett enda svar.**

Man kan fråga sig vad det är hos Sports Interactives spel som gör att de har bosatt sig i toppen av listan över managerspel. Och svaret är enkelt men väldigt genialt. När du spelar en säsong i *Championship Manager* känns det verkligen som om du coachar ett fotbollslag. Det existerar inget plottrande med kiosker och resultattavlor. Det märks att det är ett gäng fotbollsfans som gjort spelet och att de har inriktat sig för att tillfredställa likasinnade fotbollsfans. Spelmässigt sett så är *CM* lätt att komma igång med och samtidigt fantastiskt detaljerat.

Naturligtvis så finns det några nya element i *CM 2000/01*. Flera nya ligor har lagts till och nu kommer du att kunna axla rollen som coach i t ex Turkiet, Grekland, Polen, och Kroatien om du vill det. Nu finns också statistik över hur många skott på mål varje spelare har haft och hur många felpass de slagit. Matchdagen inkluderar nu ett alternativt där det på en direkttabell visas hur din placering ändras allt eftersom målen trillar in. Du kan också be om rapporter från din läkare eller hjälpcoach beträffande dina spelares tillstånd.

PCGAMERS PROFIL

CM 2000/01 är:
- **Väldigt detaljerat**
- **Fängslande**
- **Det bästa i genren**

CM 2000/01 är inte:
- **Något actionlir**
- **Ett spel för rastlösa**
- **Ett krävande 3D-spel**

Klockrent

"Lätt att komma igång med och fantastiskt detaljerat"

Matchtaktiken kan du välja genom att sätta en inriktning på laget (anfallande, försvarande eller normal) och du kan även utse en av spelarna till att vara "playmaker". Individuella order som t ex att slå mycket krossbollar eller att försöka slå genomskärare kan också ges. Små förändringar kan tyckas men de ger verkligen spelet ett gediget intryck.

Men den mest markanta förändringen är att media nu spelar en roll för dig som lagets manager. De spekulerar om spelares formkurvor och observerar deras prestationer med förstoringsglas. Oftast tvingas du som coach svara för dina spelares handlingar och attityder. Detta kan påverka dina spelares humör och det är väldigt viktigt att du säger rätt sak vid rätt ögonblick. Detta är ett friskt inslag och det ger en annorlunda men realistisk känsla till spelet.

Genom att ha uppdaterat spelarna och lagt till några nya moment har Sports Interactive utökat sin managerserie med ännu ett högklassigt spel. I grund och botten är det samma spel som vi sett tidigare men vi fotbollsfans kommer inte att hitta ett bättre spel att lägga våra pengar på.

HENRIK NORDENBERG

■ Distributör **Vision Park** ■ Utgivare **Eidos** ■ Utvecklare **Sports Interactive** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII 200, 32Mb RAM, 8x CD-ROM, 8Mb Videokort** ■ Rekommenderat **PII 300, 64Mb RAM, 16Mb Videokort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.cm3.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Football Manager 2001 PCG 42, 77%
Ett hyfsat managerspel. Håller inte *CM*:s klass dock.

FA PLFM 2000 PCG 38, 85%
Ett managerspel som förtjänar att spela I högsta divisionen.

SVENSKA PC GAMER

Utökar sitt försprång till de andra spelen. Fortfarande i toppen av tabellen.

85%

HITTA VINNARNA

På bilderna ovanför ser du 21 personer. Är du en av dem?

- Är du en av de tre som inte sitter i fängelse för att ha sålt piratkopior?
- Är du en av de tre som inte riskerar att betala 33 miljoner kronor i skadestånd?
- Är du en av de tre som vet att det är olagligt att importera piratkopior?
- Är du en av dem som gillar spel?
- Är du en av dem som inte stjäl ?
- Är du en av de tre som vinner en PlayStation2 ?

Läs vidare på www.mdts.se

Kampanjen genomförs av MDTS i samarbete med Medströms Dataförlag AB

GENRE: SPORT

FIFA 2001

Ännu ett fotbollsspel från EA Sports? Redan? Givetvis...

Stadion var fylld till bredden och publiken fullkomligt skrek av upphetsning.

DET känns som att det inte var så länge sedan vi recenserade ett fotbollsspel från EA. Men nu är det än en gång dags att kasta ett öga på den nya *FIFA*-utgåvan. *FIFA 2001* innehåller en massa olika förbättringar som t ex förbättrad realism och en mängd nya animationer. Målvakterna ska vara svårare att överlista och domaren har nu fått hjälp av linjedomare som hjälper honom att hålla koll på spelarna.

I spelet finns allt som vi förväntar oss av en medlem i *FIFA*-familjen. Passningar och skott ser så verklighetstrogna ut att man inser att EA inte har någon konkurrens inom sportgenren. Rätta mig om jag har fel men visst finns det inte ett spel som ens kommer i närheten. Ett antal ligor finns att välja mellan och alla innehåller riktiga laguppställningar och matchdräkter. Alla övergångar fram till den 15 augusti 2000 är korrekta och finns med i spelet.

Spelkänslan är som vanligt bra och nu har man förbättrat bollkontrollen och gjort den mer exakt. Spelarna är smartare och försvararna markerar bättre på egen planhalva. Nu har man också gjort vändningarna och accelerationen mer realistisk och vid sidan av planen kan man se ledare och avbytare som värmer upp.

Förutom alla klubblag som finns med i *FIFA 2001* ingår det även över 60 landslag att spela med. Och skulle du, av någon konstig anledning, vilja spela med något av lagen i den koreanska ligan så finns även de med.

Som alltid finns det en mängd olika spelalternativ att roa sig med i *FIFA 2001*. Vänskapsmatcher och turneringar kan blandas med egna ligor och träningar. Ett tips kan vara att öva lite på hörnor och frisparkar då det gäller att ta vara på dem i seriespelet. På de högre svårighetsgraderna blir motståndet väldigt tufft och matchen kan avgöras på vem som kört mest spänst och nickträning.

Är det bara jag eller har man skurit ner på dessa små filmklipp som fanns i de tidigare versionerna? Ni vet, när spelarna missar målet och skriker ut sin frustration eller när de klagar över domslut och grinar illa efter en tackling. Jag tyckte att dessa små kortisar förgyllde spelandet men jag kan tänka mig att andra tyckte de var i vägen.

Något som bör ses över till nästa utgåva är det faktum att det är alldeles för lätt att göra mål om man väljer att slå inlägg och sedan avsluta med en nick eller en bicycleta. Visst är det svårt att vara försvarare mot en kille som är bra i luften, men det ska väl inte vara möjligt att sätta nio hörnor

Jaap Staam. Fångvaktare i fotbollsdräkt?

UTFLIPPAT

Paul Scholes, Thierry Henry, Gaizka Mendieta, Pavel Kuka, Simon Gershon och Edgar Davids har ställt upp som modeller för spelarna i *FIFA 2001*. Detta gör att rörelserna blir fantastiskt snygga. Klackar, bredsidor och tom passningar med utsidan av foten är några av momenten som finns vackert återgivna i *FIFA 2001*. Att motion-capture har använts syns när man ser hur ett praktexempel av en bicykletas utförs med precision. Undrar hur många försök Scholes fick på sig innan EA-folket blev nöjda?

Paul Scholes, bicycletas? Han kan väl bara kapa.

Har han den, eller är bollen på väg upp i klykan? Kan man spola fram bilder?

Populärt

av tio. En enkel taktik om du inte kan göra mål på annat sätt men oj så tråkigt.

Spelar du på några av de högre svårighetsgraderna blir det ordentligt svårt. Frustrerande svårt. Du får stora problem med att hålla i bollen och de där stiliga dribblingarna du tidigare gjort går inte hem längre. Oftast tar motståndarna bollen med en prefekt glidtackling och du får jobba hemåt igen. Då du gör samma manöver i försök att ta tillbaka bollen glider anfallaren lätt iväg eller hoppar helt enkelt undan. Här har alla som tyckt att FIFA-spelen bjudit på för dåligt motstånd en riktig utmaning. På "världsklass" kommer ni att få fullt upp.

Jag skulle vilja passa på att klaga lite på kameraalternativen. Spelar man med den vanliga tele-kameran ser man alla detaljer på ett snyggt sätt men vinkeln är så liten att resten av planen och dina medspelare inte syns. Det enda som kan hjälpa dig att veta om en passningsväg är säker eller inte är den lilla pilen som syns under din spelare. Är den röd så står det en motståndare i vägen och passen kommer med all sannolikhet att brytas av honom. Är den grön är det fritt fram att slå passningen. Men den här lilla pilen är inte alltid tvärsäker. Under mina matcher märkte jag att spelarna kan hinna bryta en pass även om din pil är grön när du slår passningen. Så då vill man byta kameravinkel till en som gör det möjligt att se lite mer av planen och dina med- och motspelare. Även om du zoomar ut så långt som det går blir inte tele-kameran något bra alternativ. Väljer du mastkameran kommer du alldeles för långt bort och det känns som om du hamnade på den där helikoptern som svävar över planen. Även om det finns ett alternativ där man kan få en radar uppe i hörnet av skärmen med spelarnas position känns detta inte riktigt bra. Ett alternativ mittemellan de två nämnda kameravinklarna hade alltså varit passande.

"Snyggt, bra, tufft och roligt."

Under ytan är det trots allt inte så mycket nyheter som presenteras i *FIFA 2001*. Alla detaljer känns igen och förändringarna är få. Efter ett tags spelande känns detta som vilket spel i serien som helst, och frågan är då om det känns så motiverat att lägga sina ihopskrapade riksdaler på en uppdaterad lista av övergångarna? Missförstå mig rätt! Jag tycker *FIFA 2001* är ett utmärkt spel men man lyfter inte lika mycket på ögonbrynen längre

När *FIFA 99* och *2000* kom var de så snygga att vi klappade händerna av upphetsning. Nu kan vi erbjuda en artig golfapplåd. *NHL 2001* kändes lite mer genomtänkt än *2001*-versionen av *FIFA*. Slutligen ska det nämnas att *FIFA 2001* är snyggt, bra, tufft och roligt. Vill ni ha det snyggaste fotbollsspelet tillgängligt just nu bör ni snöra på er fotbollsdojorna och löpa ner till butiken och skaffa er ett ex av *FIFA 2001*. Har ni inte *FIFA 2000* eller *EURO 2000* är inte valet så svårt. Men om ni har något av de båda får ni själva bedöma om det är värt 400 spänn för en uppdatering.

HENRIK NORDENBERG

"Vänta, lugna er grabbar, jag tappade min kontaktlins."

PCGAMERS PROFIL

FIFA 2001 är:
- Ytterligare en uppföljare
- Det snyggaste hittills
- Väldigt likt 2000-utgåvan

FIFA 2001 är inte:
- Något man häpnas över
- En revolution
- Dåligt

■ Distributör **EA Nordic** ■ Utgivare **EA Sports** ■ Utvecklare **EA Sports** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM, 2Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 400, 64Mb RAM, 8Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Internet, modem** ■ Web **www.easports.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

FIFA 2000 PCG 36, 89%
Ett bra spel som till stor del liknar 99:an.

Euro 2000 PCG 42, 86%
EM-spelet som har en tendens att kännas lite uttjatat.

SVENSKA PCGAMER
Ännu ett fotbollsspel av hög kvalitet från EA.

83%

GENRE: RACING

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Det är dags för del två i den här högoktaniga rallyserien.

RALLY spelen är på G! *Colin McRae 2* slirar snart in i butikerna. *Pro Rally 2001* är även det på ingående och här presenterar vi ett tredje spel som också vill vara med och slåss om publiken.

"Jag är ute och sladdar med PV:n och lyssnar på Sator."

Fräsigt

Vid första testet känns *V-Rally 2* som ett klassiskt arkadspel med dess ljud och fartkänsla. Styrningen är snabb och intensiv och du får jobba hårt för att hänga med i svängarna. Men det är på samma gång förlåtande då man kan reparera ett misstag på relativt kort tid. Säg att du gör en dundertabbe och råkar välta bilen. I andra spel ligger då bilen still i de här retsamma två, tre sekunderna innan den hamnar på rätt köl igen. I *V-Rally 2* hinner knappt uppfatta att du vält innan bilen står på hjulen igen. När jag körde Trophy-alternativet ledde jag mitt lopp knappt med ca 2 sekunder före tre motståndare som jagade intensivt bakom mig. En tabbe av sällan skådat slag gjorde att bilen välte och hamnade med hjulen i vädret. Knappt hann jag svära en kort ramsa förrän bilen återigen var på väg och resultatet blev att mina motståndare inte ens hann ifatt mig, trots att jag hade fått bilen att tippa. Man tycker kanske att ett sådant misstag ska kosta lite mer än bara en förlorad halvsekund.

Ljudet i spelet lämnar en hel del övrigt att önska. När man spelat ett tag tycker man faktiskt att bilen man kör mer låter som en dammsugare på högvarv än en rallybil. Det karakteristiska tjutet från motorn finns där men annars låter det inte alls bra. Rasslet från grus i hjulhusen och som slår mot underredet av bilen saknas och detta må vara smådetaljer men det är sådana småsaker som skiljer de riktigt bra spelen från de lite sämre. Smattret från avgasröret låter inte autentiskt och man kan inte se flamman som slår ur rörsmynningen. En rolig detalj (när vi ändå är inne på det ämnet) är den självmordsbenägna publiken som ibland är så fascinerade av din bil att de måste stå i mitten av vägen för att ta ett kort och sedan hoppa åt sidan. Jag vet inte hur många människoliv jag skulle ha haft på mitt samvete om det inte hade varit stört omöjligt att träffa de stackars dårarna. Pressfotografer som i jakt på de bästa närbilderna offrar både liv och lem då de står och plåtar helt oberörda ända tills de dyker med huvudet före ner i diket. Bilarna som finns till ditt förfogande är mycket detaljerade och man kan verkligen se att bilarna är uppbyggda på 2200 polygoner vardera.

"Pressfotografer offrar både liv och lem då de står och plåtar helt oberörda."

I Championship-alternativet får du tillfälle att reparera din bil efter första loppet och modellen känner vi igen från andra rallyspel. Du har bara begränsad tid till att mecka på bilen och du får själv välja de områden du tycker är viktigast att reparera. Styrningen, fjädring, motor och växellåda är några av de delar som kan få sig en och annan törn under dina körningar. Det kan löna sig att ta det lite försiktigt ibland.

På det hela taget tycker jag att *V-Rally 2* är ett bra spel. Bilarna är snygga, banorna är många och trots att ljudet inte föll mig i smaken är detta ett bra rallyspel. Det är mer arkad än simulation, och gillar du snabba, intensiva banor med massor av usvängar är detta ett spel för dig. Det kommer inte upp i *Colin McRaes* klass men det är klart värt att spela.

HENRIK NORDENBERG

BILBANOR

Du kan välja på 17 bilar i spelet men det finns även 10 bonusbilar som kan låses upp under spelets gång. Pga att det finns 12 länder att köra i och över 80 banor sammanlagt är *V-Rally 2* inte ett spel som du kör slut på i första taget. Du kan köra i de svenska skogarna och se de tokiga värmländska rallyfantasterna springa ut framför din bil eller så kan du plöja fram längs de indonesiska grusvägarna. Variationen är det väl si och så med då jag tycker att alla banor påminner om varandra men å andra sidan är det kanske inte så mycket mer man kan göra med ett rallyspel. Lite mer fantasifulla banor hade varit ett plus alltså.

PCGAMERS PROFIL

V-Rally 2 är:
- Fullt av fart och fläkt
- Späckat med snygga bilar
- Berikat med en baneditor

V-Rally 2 är inte:
- Speciellt realistiskt
- Det ultimata rallyspelet
- Fult

Vad sägs? 300 hk, fyrhjulsdrift och 2200 polygoner.

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **Infogrames** ■ Utvecklare **Eden Studios** ■ Pris **Ca. 320:-** ■ Systemkrav **PII 300, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 400, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet** ■ Web **www.v-rally.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Colin McRae Rally PCG 23, 92%
Oöverträffligt och fantastiskt. Tvåan kommer snart...

Rally Masters PCG 40, 90%
Svensk kvalitet rakt igenom. Ett måste för alla som gillar bränt gummi.

SVENSKA PCGAMER
Inte det bästa i genren men långt ifrån det sämsta.

74%

Gör något vettigt med ditt liv.

Spela dataspel hela dagarna.

Tänk dig ett dataspel där du lär dig grunderna inom astronomi, functional food och mikroelektronik, samtidigt som du måste lösa världshistoriens viktigaste gåta innan något hemskt händer. Anmäl dig genast på www.kworld.se om du vill vara en av de 500 som får möjlighet att uppleva Campus Enigma. Välkommen.

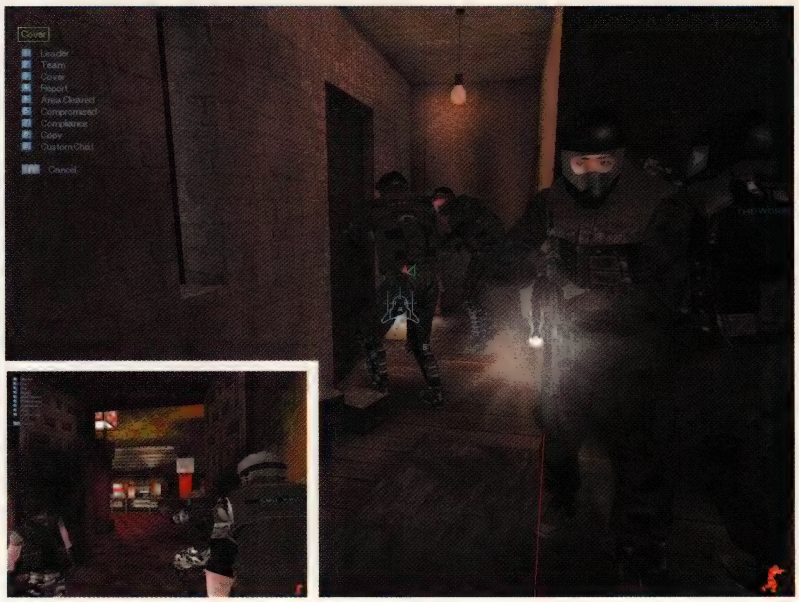
K-World är en TV kanal och ett av de utbildningsföretag som leder utvecklingen inom interaktiv, webbaserad utbildning.

K-World presenterar stolt de som gjort denna kurs möjlig CHALMERS ORACLE Sun Skandia PROFFICE

GENRE: ACTION/STRATEGI

SWAT 3: ELITE EDITION

Gratis är gott.

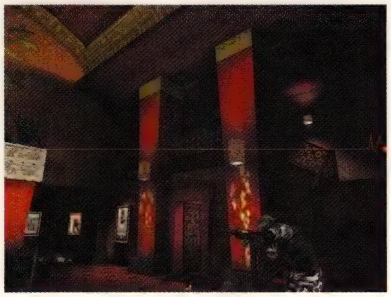


CD GAMER?

Recensionen på denna sida är gjord med den nordamerikanska versionen, som av någon anledning släppts mycket tidigare än i Sverige. Innehållet är dock detsamma. Eventuellt så kan vi få tillstånd att lägga med hela *EE* på CD Gamer, vilket ju torde underlätta ordentligt för de *SWAT 3*-ägare som sitter på modem, och som inte vill köpa något som man faktiskt redan betalt för genom att inhandla originalet. Håll ögon och öron öppna, så ska vi se vad CD-Hasse kan göra åt saken.

NÄR *SWAT 3* kom för sisådär ett år sedan, kammade det hem hela 90% i Gamer, och det skulle blivit mer om man implementerat multiplayer-stöd. Nu har sagda multiplayer-stöd äntligen kommit, tillsammans med nya nivåer, skins, och allt annat som gör livet värt att leva. Allt är vackert paketerat i något som Sierra valt att kalla *Elite Edition*.

Jag kanske ska förklara vad som menas med den kryptiska ingressen, "gratis är gott": *SWAT 3: EE* finns att hämta hem gratis från nätet, för oss som redan har originalet. Ni andra har en gyllene chans att få *SWAT 3* som det var menat att vara, då fullversionen kommer att säljas tillsammans med tillägget, i en box. Och vill man det? Javisst, spelet håller fortfarande hög nivå vad gäller grafik, ljud och inte minst AI. Diverse patchar har rett ut de små brister som fanns i originalet, och spelet är verkligen värt en renässans.



PCGAMERS PROFIL

SWAT 3: Elite Edition är:
- **Ett riktigt bra tillägspaket**
- **Något som borde ha funnits med i originalet**
- **Gratis för de flesta**

SWAT 3: Elite Edition är inte:
- **Ett helt nytt spel**
- **Något för dig som inte har eller vill köpa originalet**
- **En shooter**

Försenat

Så, låt oss komma till pudelns kärna; hur fungerar *SWAT 3* i multiplay? Tack bra. Fem spellägen finns - Last man standing, som är precis vad det låter som. Paintball, där kulorna ersatts av... paintballs! Deathmatch, som enligt undertecknad är det minst attraktiva läget då det inte rimmar bra med polisens olika deviser, är även det vad det låter som. Team deathmatch, där man väljer mellan att vara terrorist och polis, börjar närma sig vad spelet egentligen handlar om, men brister finns. När man är död så re-spawnar man på ett slumpvis utvalt ställe, och så fortsätter matchen. Hade varit roligare om man verkligen kunde låta spelarna agera terrorist respektive polis - utvecklaren borde ha tittat lite på *Counter-Strike* för inspiration. Vidare kan man bara vara fem spelare på banan samtidigt, vilket ju inte alls är lyckat. Det sista läget är det mest tillfredställande - i Cooperation samarbetar fem spelare för att slutföra uppdragen, mot datorstyrda terrorister. Den som startar spelet tar rollen som Element Leader, och han kan ge extremt detaljerade order till sina 4 kollegor. Här kan taktik och strategi användas fullt ut, förutsatt att alla deltagare verkligen gör sitt bästa för gruppen.

"Synd att tre av fem spellägen är relativt misslyckade."

Det är verkligen synd att tre av fem spellägen är relativt misslyckade, men det uppvägs av att det co-op är allt vi önskat oss. Lägg därtill ett antal nya, spännande nivåer, ett gäng skins, en hel massa vapen och en editor som gör att hugande spelare kan skapa helt eget material, och du har en produkt som är helt ok. Och så är den ju gratis!

SWAT 3: Elite Edition ger nytt liv åt din gamla insatsstyrka. Se till att skaffa det genast.

JOAKIM BENNET

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Sierra** ■ Utvecklare **Sierra Studios** ■ Pris **300:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII 400, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.sierra.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PCGAMER

Ett riktigt bra tillägg som kanske kommer lite sent.

75%

KOLLA ÄVEN IN...

Rogue Spear PCG 36, 90%
Fortfarande dödskul. Vi väntar otåligt på ytterligare en uppföljare.

Hidden And Dangerous PCG 31, 93%
Ett spel som bara blir bättre med tiden. Tråkiga patchar har gjort underverk.

ALLT DU BEHÖVER

SVENSKA PlayStation Magasinet

SVERIGES OFFICIELLA PLAYSTATION-TIDNING

VARJE NYTT NUMMER BJUDER PÅ DEMO-CD OCH ALLT DU BEHÖVER VETA OM PLAYSTATION, PSONE OCH PLAYSTATION2

RECENSIONER • ARTIKLAR • TÄVLINGAR • PROVSPELNINGAR • TIPS • LISTOR • INSÄNDARE

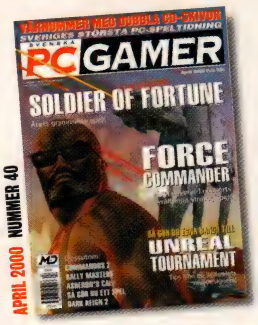
www.medstroms.se www.prenservice.nu

FEBRUARI 2000 NUMMER 38

Vi recenserar Final Fantasy VIII, Planescape: Torment, Messiah, Ultima IX: Ascension och Age Of Wonders. Dessutom en artikel om våldsamma spel. På CD-skivan bl a: Command & Conquer: Tiberian Sun, Thief II: The Metal Age och Test Drive 6.

MARS 2000 NUMMER 39

Stor artikel om spelåret 2000. Stor guide till Quake III Arena. Vi recenserar Battlezone II, The Sims, Slave Zero och Atlantis 2. På CD:n demo från strategispelet Shogun: Total War, Nox och 240Mb tillbehör till de bästa actionspelen.

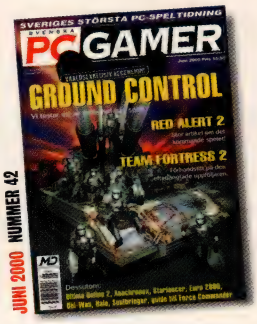


APRIL 2000 NUMMER 40

Grym recension av det hädiska Soldier Of Fortune, vi testar även LucasArts stentunga strategispel Force Commander. Artiklar om Commandos 2, Soulbringer och Dark Reign 2. Demos från Soldier Of Fortune och Rally Masters.

MAJ 2000 NUMMER 41

Shogun: Total War - Exklusiv recension! Dessutom artiklar om: The World is not Enough, Hitman: Codename 47 och Ground Control. Vi recenserar: TS: Firestorm, Thief II: The Metal Age, Evolva och Rollcage: Stage II m. m.



JUNI 2000 NUMMER 42

Världsexklusiv recension av svenska Ground Control! Dessutom - stora artiklar om Ultima Online 2, Team Fortress 2, Red Alert 2. Läs även om E3, Obi-Wan och Starlancer. Låt dig guidas igenom Force Commander.

JULI 2000 NUMMER 43

Diablo II - Stor exklusiv recension! Dubbla CD-skivor fullspäckade med demon, filmer och patchar. Dessutom: Fallout Tactics, Sacrifice, Castle Wolfenstein & Commandos 2. Läs även en het intervju med Bruce Campbell.

AUGUSTI 2000 NUMMER 44

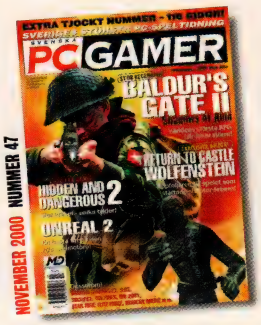
Counter-strike - intervju med mannen bakom spelet! 6-sidig recension av Dark Reign 2. Alone In The Dark: The New Nightmare - stor artikel med massor av bilder! Dessutom: Z2, Rune, Tribes 2, Icewind Dale m.m.

SEPTEMBER 2000 NUMMER 45

Deus Ex - 6-sidig recension av Ion Storms action-RPG, Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child. Efterlängtad förhandstitt på: Escape From Monkey Island! Dessutom: Battle Realms, Gunship! m. m.

OKTOBER 2000 NUMMER 46

Stor recension av Red Alert 2 - Vi hårdgranskar den efterlängtade uppföljaren! FAKK2, The Sims: Livin' It Up m.m. 4 styck 6-sidiga förhandstittar: Tomb Raider Chronicles, No One Lives Forever, Mafia och Sacrifice!



NOVEMBER 2000 NUMMER 47

Baldur's Gate II: Shadows Of Amn - Världens största RPG blir ännu större. Return To Castle Wolfenstein - Vi har kollat in uppföljaren till spelet som startade shooter-febern! Stor artikel på Hidden And Dangerous 2.

39 kr/st. Köp tre eller fler och betala futtiga 30 kr/st.

Fyll i nedan, klipp ut och posta det idag, för säkerhets skull. Frakt- och expeditionsavgift: 40:-. Betalningsvillkor: 20 dagar netto. Det går även att beställa tidningar via telefon: 0470-70 31 00 eller web: www.medstroms.se/kundtjanst/kop.html. OBS! Vi levererar inte utanför Sverige.

Nummer		Antal	Pris
38-00	Vi recenserar Final Fantasy VIII!		
39-00	Stor artikel om spelåret 2000!		
40-00	Grym recension av Soldier Of Fortune!		
41-00	Shogun: Total War - exklusiv recension		
42-00	Ground Control: Rapport från E3 och Red Alert 2		
43-00	Diablo II: Dubbla CD & Castle Wolfenstein		
44-00	Counter-Strike - intervju med mannen bakom spelet.		
45-00	Deus Ex - 6-sidig recension av Ion Storms Action-RPG.		
46-00	Red Alert 2 - vi hårdgranskar den efterlängtade uppföljaren.		
47-00	BG II: Shadows Of Amn - Världens största RPG blir ännu större.		

Frakt tillkommer

Summa:

Lägg det på posten eller i faxen (0470-70 31 50) idag. Imorgon kan det vara för sent...

Leveransadress:

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Fakturaadress (om annan än vidstående):

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Frankeras ej
SVENSKA PC GAMER
betalar portot

SVENSKA PC GAMER

Svarspost
350 237 709
358 01 Växjö

NORMAN PLAYS IT SQUARE

NormanRules.com

SPELFUSK

Ny månad, nya fusk till er stackare som inte klarar er annars. Vår barmhärtighet vet inga gränser.

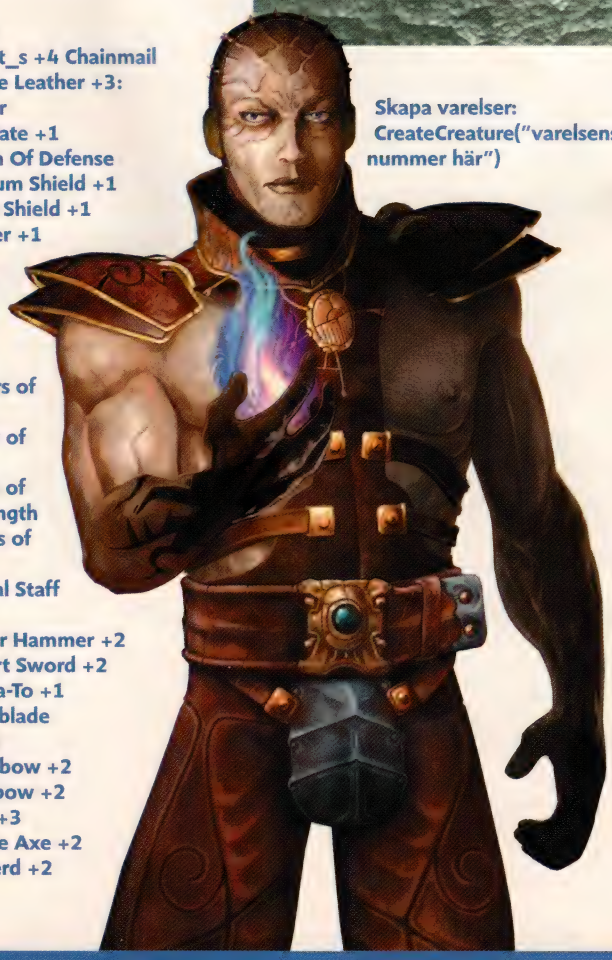
BALDUR'S GATE II

För att det här ska fungera öppnar du "Baldur.ini" i Notepad och letar efter raden som innehåller "Program Options" och skriver "Debug Mode=1" undertill, spara sedan. Inne i spelet trycker du Ctrl och mellanslag för att aktivera konsolen.

Klicka på en karaktär och skriv in detta för att bestämma deras experience:
CLUAConsole:SetCurrentXP("siffra här")
Guld - CLUAConsole:AddGold("mängd guld här")

SKAPA FÖREMÅL:
CLUAConsole:CreateItem("föremålskod här", och antal här)
Så här kan det se ut:
CLUAConsole:CreateItem ("plat05", 20)

KODERNA ÄR:
chan06 - Drizzt_s +4 Chainmail
leat08 - Studde Leather +3: Shadow Armor
plat05 - Full Plate +1
helm04 - Helm Of Defense
shld04 - Medium Shield +1
shld06 - Large Shield +1
shld17 - Buckler +1
ring07 - Ring Of Protection +2
ring08 - Ring of Wizardry
brac14 - Bracers of Defense AC4
clck 02 - Cloak of Protection +2
belt06 - Girdle of Hill Giant Strength
boot01 - Boots of Speed
staf08 - Martial Staff +3
hamm08 - War Hammer +2
sw1h09 - Short Sword +2
sw1h49 - Ninja-To +1
sw2h09 - Warblade (2-H-svärd +4)
bow18 - Shortbow +2
bow17 - Longbow +2
slng03 - Sling +3
ax1h03 - Battle Axe +2
halb03 - Halberd +2



Skapa varelser:
CreateCreature("varelsens nummer här")

KODERNA ÄR:
dragred - Röd drake
dragblac - Svart drake
dragsilv - Silverdrake
demnabo - Nabassu
dempi01 - Pit Fiend
uddeath - Demon Knight

CRIMSON SKIES

För att skippa nivåer du ska placera musen på mikrofonen på vänstra sidan av huvudmenyn i kampanjen och sedan hålla nere höger musknapp. Skriv "idaho". En ny meny som låter dig

välja vilken nivå du vill spela dyker upp längst upp till höger på skärmen.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

För att få upp konsolen, tryck "~" medan du spelar. Skriv in "sv_cheats 1" i konsolen för att aktivera fusken. Skriv sedan in någon koderna nedan:
God - Godmode
Noclip - Ingen clipping (du kan gå genom väggar)
Undying - 999 Armour och 999 Health
Cg_thirdperson 1 - Tredjepersonsperspektiv
Notarget - Osynlig för fiender
Map (kartnamn) - Ladda karta
Give (namn på föremål) - Få föremål
Kartnamn:
BORG1 - The Rescue
BORG2 - Incursion

BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 1: RUSTIN PARR (DEMO)

Tryck [F10] inne i spelet och skriv sedan in en kod.

Godgames - God mode
Moreammo - Mer ammo
Goldmode - Dolt meddelande

MOTOCROSS MADNESS 2

Tab - För att återhämta dig direkt efter ett fall

SHOGUN: TOTAL WAR

Skriv in någon av följande koder under spelets gång för att aktivera respektive fusk:

.muchkoku. - Oändlig koku
.prototypearmy. - Armé med oändligt liv
.ifoundsomecu. - Provinserna har koppar
.conan. - Inga konstruktionsmöjligheter, negativ koku
.matteosartori. - Full karta

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Medan du spelar trycker du Enter och skriver in en av följande koder:
Mptedthehead - God mode
Mpjuiceme - Alla viktiga föremål
Mpshipit - Välj nivå i singelplay

TOCA2

Skriv in TOPDOWN som ditt namn. Testa de här koderna:
HANGOVER - Får allt att bli suddigt
REPEL - Okänd effekt
DOUBLE - Alla banor
CARTASTIC - Alla bilar

Rätt kör-känsla med Genius!

Rek. pris 1.495.-
SpeedWheel Force Feedback
Förstärker dina körupplevelser och glädjen enormt! Speed Wheel-systemet använder samma teknologi som militära institutioner för att återge verkligheten så bra som möjligt, ex. när du startar, kör på ojämnt underlag, panikbromsar mm.

Rek. pris 750.-
SpeedWheel Formula
Mycket goda köregenskaper! Häftig design med ergonomiska spakar och pedaler. Ett roligt verktyg som i händerna på den skicklige simultanföraren verkligen motsvarar högt ställda krav.

SAMTLIGA PRISER INKL. MOMS

Kontakta din lokala databutik för ytterligare information om Genius produkter.

Genius
KVALITET TILL RÄTT PRIS

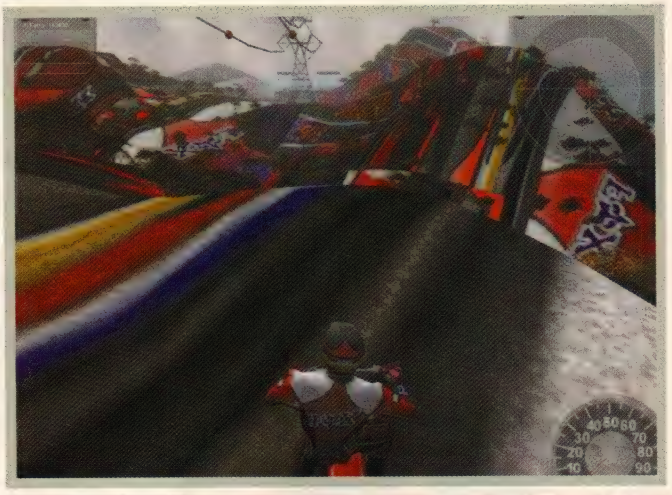
Åf-kontakt: CTI Sweden 033-21 06 22
www.ctisweden.nu

LÄSARNAS DUMPAR

NHL 2001 har dragit in över Sverige och det märks verkligen på bildskörden denna månad. Annars är det *Half-Life* med moddar som dundrar vidare, och de alltid lika populära *Midtown Madness*-spelen fortsätter att alstra lustigheter. En bra bildmånad, över lag. Fortsätt att skicka era skärmbilder till: **red@pcgamer.net.**

KLASS I? Är det någon som är förvånad över att Clan Nasty alltid gör så uselt ifrån sig på *CS*? Med tanke på hur det ser ut på arenan så är det ju ett under att ingen blir skadad. Har de aldrig hört talas om att man inte skada döda med alkohol i kroppen? Lysande bild om alkoholens offer från Janne Saha och Boneless i ovan nämnda klan.

HILFE! Emil Uleander har snappat allas vår Homer J. Simpson i en prekär situation. Inte undra på att experimenten i Black Mesa-komplexet gick så där fruktansvärt fel...



MAGISKA SVAMPAR En bugg (?) i *Motorcross Madness 2* framkallade dessa psykedeliska mardrömsbilder, och Kim Walliander var inte sen att ta fram kameran. Tittar man noga kan man se att föraren heter "Fetto". Men Kim, ta det lugnt med de från Holland importerade svamparna nästa gång.

STARK STRÅLE En Barney från *Half-Life* med ett lite udda organ. Vi på redaktionen tycker faktiskt ganska synd om frugan hans, och det är tveksamt om han över huvud taget kan genomföra sina äktenskapliga plikter. Mikael Carlborg var ohyfsad nog att snappa en bild av eländet.

DÅLIG FÖRLORARE Fjolårets Stanley Cup-vinnare visar tecken på dålig sportsmanna-anda. Kan detta vara Devils Petr Sykora, som lever ut sina Counter-Strike-drömmar i båset? Pär Andersson var i alla fall på isen vid det aktuella tillfället, med kameran i högsta hugg.

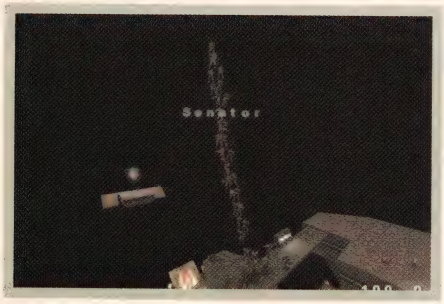
TVÅ MINUTER Tobias Olofsson sopar planen med medspelarna i *NHL 2001*. Det ser lite ut som när HC Gamer krossar allt motstånd i Korphockey. Vilken klubbföring. För det är ju så - ser man inte pucken så ska man alltid gå på benen. Eller?

SPEXARE DÄR Fråga oss inte hur det här gick till, men Oskar Åkerlund lyckades minsann fånga ögonblicket. Vågar vi gissa på att han använt sig av reprisfunktionen i spelet? Allt kan tydligen hända i *NHL 2001*. Det gäller bara att ha rätt man på rätt plats, vid rätt tidpunkt.

OBEHAGLIGT Jonas Löfgren skrev in sin egen bildtext, men får vara med ändå. Denna hopvuxna monsterspelare med tre ben och fyra armar skulle Lars-Tommy behövt i VM-kvalet. Får siamesiska tvillingar spela i landslaget? Vi har ju Sedinarna i Tre kronor...

GOTCHA! En kväll när Rickard Lindén satt och spelade *Action Half-Life* så dök Mannen i den Mörka Kostymen upp, och äntligen fick han smaka på sin egen medicin. PCG räknar till sex knivar, med en till på väg, och kan inte annat än att gratulera Rille till ett väl genomfört jobb. Hur länge har vi inte försökt lägga vantarna på den mannen...

ARRGGGHH! Rickard Nilsson har experimenterat lite i *NHL 2001*, och resultat är mist sagt ohyggligt! En av Sedin-bröderna har fått bidra med sitt ansikte, och vi kommer inte att kunna sova lugnt på många nätter. Den sluttande pannan. De gula, stirrande ögonen. Det hemska flinet. Det är som vi alltid har sagt - MoDo producerar inget annat än monstrum.



EN HÖJDARE Ja, nu är det väl ändå avgjort. Vinnaren i Mänskligt Torn-tävlingen måste vara utsedd i och med denna dump. Hur man än räknar så är Johan Ahlbäck och co långt överlägsna alla konkurrenter. Vi räknar 29 personer i tornet, fast då står några bredvid varandra. På höjden är det minst 18 stycken, vilket ju i alla fall är rekord. Då säger vi det. Tävlingen är avslutad. Ett litet pris kommer på posten.

ÄNTLIGEN! Alla vill göra det, men ingen kan. Köra över fotgängarna i *Midtown Madness*, alltså. Carl Törnquist tröttnade och tog saken i egna händer, och vi kan bara säga: "Där satt den!" En given Månadens Bild. Äntligen kan vi sova lugnt om nätterna. Tack, tack, tack, och grattis!

Varje månad utser vi en av dumparna till MÅNADENS BILD. Priset: En check på 200:- + en t-shirt kommer från Gameplay.

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

KORTISAR

Spelade nyss på *Battle.net*, och blev retad av Necromancers för att jag var barbar.
Caliber

Här får du en snuttefilt som tröst. ***Red***

Det är en kille som har skrivit en hel ROMAN som bygger på *Grim Fandango*. Boken är skitbra, alla borde ladda ner den på nedanstående adress: *http://grim.adventuregamer.com/glottis/novel/*
Anonym

Och omslaget är bland det läckraste vi skådat. En klar hit! ***Red***

Folkpartiets Siw Persson For President!
Angelique

Det här känns oerhört obehagligt. ***Red***

***Deus Ex* funkar mirakulöst nog på en P166 Mhz utan 3D-kort!! Rekord va?**
Erik

Spelar du i menyn eller? ***Red***

Rock on Nerds
DrOOpy

Right on. ***Red***

Bra att ni ändrade datumets placering på ryggen på PC Gamer. Lättare att hitta rätt nummer i tidskriftssamlarna då! Det heter hop-plock, inte hopp-lock!
Calle

Vi tyckte också att det var ganska smart. Vi gillar oss. ***Red***

OCENSURERAT

Den gångna månaden så har vi överösts med intressanta och roliga brev, och det var extremt svårt att välja ut vilka som skulle få pryda dessa sidor. Än svårare var det att utse Månadens Brev. Fortsätt att skriva. Vi läser alla brev, även om vi inte hinner svara på allt. Rufs och hej. **PC Gamer, Box 425, 351 06 Växjö. E-post - red@pcgamer.net.**

FALSK MARKNADSFÖRING?

Jag har en viktig fråga att ta upp. Hur kommer det sig att omslaget oftast täcks av ett spel som ännu inte kommit ut? Alltså, att det är en "förhandstitt" eller dylikt. Detta är ju egentligen en viss sorts vilseledande reklam.
Exempel: Tänk om det står en liten ovetande knodd i en affär som ser en fet bild på en välkamouflerad H&D-soldat som har honom på kornet. Han kanske var "eld och lågor" över ettan och får antagligen panik och självklart rycker han till sig tidningen, men först efter inköpet märker att spelet inte kommer förrän till våren. Av de 40 nr som finns i min ägo så är det hela 19 nr vars huvudbild är ett spel som har releasedatumet liggandes flera månader framför oss. Kunde ni inte ha som vana att alltid ha Månadens spel som framsida, så blir man ju extra ivrig att få upp plastförpackningen för att drägla lite.
Detta är inte klagomål, jag skulle bara ha en liten förklaring. Och ni vet ju redan att ni har den bästa tidningen...
Coffe

För att en bild ska passa på ett omslag så måste den vara extremt högupplöst, och gärna ha rätt proportioner från början. Det är inte alltid som det finns dylik artwork till månadens spel, och ibland finns det en bild till något annat spel som helt enkelt passar bättre. Som är läckrare. En förhandstitt kan ju vara minst lika intressant som ett spel som recenserats, eller hur? Ett omslag är till för att fånga ögat, och det är exakt det som vi försöker uppnå. Vi hoppas verkligen att ingen knodd blir lurad till att köpa tidningen. Omslaget reflekterar ju faktiskt innehållet i tidningen. ***Red***

VICTOLY!

Nackdelen med att japanerna har slutat dominera spelmarknaden är att alla roliga felstavningar försvann. Vad hände med sådana klassiker som t.ex.
"Congraduations! A winner is you!" (*Pro Wrestling*, NES) och "Thank

SPRÅKLIG FÖRBISTRING

MÅNADENS BREV

Jag har varit med från er tidnings allra första början, nr. 4 närmare bestämt, och jag måste säga att PC Gamer är den klart dominerande speltidningen på marknaden, men den är inte perfekt. Innan alla börjar kasta stenar och skrika "Död åt kättaren!" så ska jag förklara varför. Det är det faktum att ni är en "systertidning" till den engelska utgåvan av PC Gamer som ställer till problem, eftersom en stor del av artiklarna i tidningen är översatta från engelska till svenska. Ni är inte de enda som gör såhär, Svenska PS Magasinet är ett ännu värre exempel, med nästan 100% översatt från den engelska Playstation Magazine (som intressant nog ägs av samma bolag som engelska PCG), men all sorts litteratur brukar ju lämpa sig bäst på originalspråket (som exempelvis Koranen). Jag tycker att recensionerna och artiklarna skrivna direkt på svenska är mycket roligare att läsa, språket blir mycket mer naturligt och skämten blir mycket bättre än i de översatta artiklarna. Dessutom kan de anpassas till oss svenskar och vår kultur (När de engelska skribenterna refererar till gamla engelska barnramsor blir det inte alltid så lyckat i översättningen), speciellt eftersom spelsmaken kan variera mycket från land till land (amerikanarna älskar flygsimulatorer, engelsmännen gillar inte hockey, osv.). Detta gör att man kan skriva recensioner som mer stämmer överens med invånarna i landets tycke och smak, vilket ändå måste vara en bra sak. Även om detta kan vara svårt att genomföra (jag tror nog till exempel att Id Software hellre skulle bjuda in en engelskspråkig speltidning för att titta på deras nya projekt än en som skrivs på ett språk som talas av mindre än 10 miljoner människor), med tanke på hur många recensioner som ska skrivas och liknande, så vore det ändå kul med en tidning skriven helt på svenska! Även om jag är säker på att det här inte kommer med i "Ocensurerat", för att jag bara håller på och klagar, måste jag ändå säga att jag tycker att ni gör ett bra jobb, och att det ni skriver är roligt och intressant. PC GAMER REIGNS SUPREME!
Christoffer E.

P.S. Det innebär faktiskt inte bara nackdelar att "importera" sina artiklar, ni kan ju t.ex. få recensioner av spel som inte kommit ut i butikerna i Sverige ännu. Och eftersom jag själv prenumererar på engelska PCG kan jag skrämma mina kompisar genom att förutspå vad som kommer i nästa nummer av den svenska utgåvan. "Det är lite suddigt, men jag ser att det i nästa nummer kommer en förhandstitt på... *Return to Castle Wolfenstein*! Andarna viskar också om en stor artikel... den handlar om *Counter-Strike*..." "Ahhh, ohhh!" o.s.v.

Du slår verkligen huvudet på spiken i ditt brev, Christoffer. Översatt material betyder att ni får artiklarna tidigare, eftersom spelföretagen prioriterar jättar som engelska PCG framför vår lilla skittidning, när de delar ut exklusivt material. Vårt sammarbete med PCG UK (som är en av de största PC-spelstidningarna i världen) innebär att ni alltid får spännande material före de läsare som väljer andra magasin. Vidare så gallrar vi ganska friskt, och väljer bara ut det absolut bästa att översätta. På så viss för vi ungefär 50% engelskt, och 50% svenskproducerat material i tidningen. Det bästa från två världar, skulle man kunna säga. ***Red***

Månadens pris från IQ Media - Gunman Chronicles

KORTISAR

För det första är det bara 10 gubbar i tornet där alla ser klonade ut i läsarnas dumpar i nr 47, inte 11!!! För det andra är det fortfarande en AMAZON på sidan 23 i nummer 46, i mitten, INTE en druid. Säg förlåt, så kanske jag kan se mellan fingrarna.

Andreas

För det första: 11 gubbar. Den sista är utanför bild. Vi lovar! För det andra: Förlåt. ***Red***

Jo, ni vet inte vart man kan köpa Broken Sword 1 eller? jag har kollat överallt tycker jag.

Fredrik

Hmm, butiker som säljer och köper begagnat är nog det hetaste tipset vi kan ge dig. Eller finns det någon läsare med info? Maila oss så vidarebefordrar vi till Fredda. ***Red***

Jag är mindre belevad. Kommer jag med i kortisspalten nu?

En som försökt komma med i tidningen i 2 år

Ja, men bara för att vi tycker synd om dig. Tiggeri ska inte löna sig. Det är lite som terrorism, eller hur? ***Red***

Jag undrar i fall jag kan få en saiteknyckelring som min kompis fick men inte jag?

Ekorren Elof

Kära Ekorre! Detta måste vara det sjukaste brev vi någonsin fått till red. De där nötterna du bifogade smakade ludet. ***Red***

you, you good player! This story is happy end!" (*Ghouls 'n Ghosts*, SNES) eller varför inte "*Parental Advisoly*! This game is rated Mature Content: Strong!" (Metal Slug, Arkad) för att inte tala om det korta men klassiska "*Victoly*!" (*Samurai Shodown, NeoGeo*) och som avslutning "Graphics so real they will kill you!" (*Galaxy Force*, förpackning) Varför görs det inte sådana spel längre?

ICEivor

Är det en ren slump att de spel du räknar upp är konsolspel? Vi håller i alla med. Världen känns onekligen lite tristare utan jappsens påhitt. Men det där om att de inte dominerar spelmarknaden är väl inte riktigt sant. PC-marknaden, måhända... ***Red***

EN MÖTESPLATS

Först vill jag tacka för en bra tidning. Artiklarna har humor, vilket gör dem intressantare. Men anledningen till att ni är bäst, är kanske inte för att ni skriver så ruggigt bra, utan snarare för att ni låter era läsare vara med på ett helt annat sätt än jag ser i många andra liknande tidningar. Det diskuteras och debatteras "läsare vs. läsare", och "Läsare vs. Bennet och hans vänner". PC Gamer är inte bara en tidning för spelgalningar eller spelintresserade (observera skillnaden), utan det är en mötesplats för oss där vi kan klaga på varandra, och på era små påhitt. Finns det någon annan tidning där redaktionen anklagar sina trogna läsare för att vara trähattar utan att riskera att förlora varenda en?

Erik

Gammal som ung träffas i PC Gamer för att suga i sig en Werter's Originalkaramell. Man skulle kunna säga att vi är det nya Spy Bar. Var är Alban? Vi kortade ditt brev, Erik. Hoppas att du inte blir ledsen för det. ***Red***

BARNEYS MAGASIN

Ni har nu i snart 2 år gjort ett litet fel - ni har kallat forskarna i *Half-Life* för "Barneys"... Det är fel, det är säkerhetsvakterna som kallas "Barneys". Så otroligt fel är det att jag har svårt att tolka er som Sveriges största speltidning! Dessutom så borde ni ha matta sidor i stället för blanka!

Half-Life freak

Nja, vi hävdar att "Barneys" är ett samlingsnamn på alla de karaktärer som man möter i *Half-Life*. Alla bifigurer som man interagerar med, och som råkar illa ut i hisschakt och annat, är Barneys. Det är inget som Valve bestämt, utan något som har vuxit fram med tiden. ***Red***

OCENSURERAD KRITIK

Jag har en del saker jag skulle vilja ta upp på denna mycket värdefulla och prestigefulla plats (förutsatt att jag kommer med i tidningen, men egentligen spelar det inte någon roll). För det första är jag mycket, MYCKET besviken på er. Inte bra tänker ni och det är det inte. Ni skriver gång på annan att ni vill ha kritik. Kritik belönas, skriver ni. Men, verkligen, gör den det? NEJ, det gör den inte. Och ni verkar inte ändra på er. Ni fick ett annat brev från en som hade ungefär samma åsikt som jag. Kritik platsar inte i Ocensurerat. Där vill ni ha ocensurerade insändare som behandlar allt möjligt, och som namnet antyder, ska det vara ocensurerat. Det ska vara skrivet av en fjortis som behandlar skrivande på samma sätt som talande, någon som skriver som en kratta. Just för att då är det inte censurerat.
Jag har skickat en hel bunt brev till er med (vad tror ni?) kritik. Inget har tagits med. Hur ni kan välja gnällande fjortisar med ovårdat språk över min kritik övergår mitt förstånd. Ni efterlyser kritik men ändå publicerar ni material som handlar om allt annat än kritik. Och jag antar att ni får en hel massa kritik men publicerar den inte. Ocensurerat är en stor grej, för många. Jag har kommit med ett par gånger. Oftast med ganska belevade brev, tycker jag själv. Lusa inte ner denna underbara plats med massor av skräp som finns att läsa var som helst på Internet. Jag är säker på att ni får in en massa intelligenta brev till er (observera litet e) brevlåda, ta med dem, visa att Ocensurerat är en fin plats. Inte någonstans där man kan bli publicerad genom att skicka in samma skräp som personer på Internet har skrivit. Jag har inte så många anledningar till att prenumerera på er. Förutom att ni trots era fel ÄR Sveriges bästa PC-speltidning. I och för sig är konkurrensen inte så hård.

Din brevbärare

Till att börja med så blir du väl arg för att vi kortade ditt brev, men det var tvunget för att de viktiga skulle få plats. Sorry. Vidare så håller vi inte riktigt med om att vi inte publicerar kritik. De brev som finns i Ocensurerat är ett tvärsnitt av alla insändare som kommer. De flesta är positiva, några negativa. Detta avspeglar sig i Ocensurerat. Och fjortisar med ovårdad språk har också rätt att göra sig hörda, även om vi kanske inte prioriterar de som svär mest. Hur som helst så ska vi tänka över vad du skrivit, och vara vaksamma på problematiken framöver. ***Red***

DET TREDJE KÖNET

I senaste numret skrev ni att 95% av era läsare är manliga och 5% är

Genius för bästa grepp!

Rek. pris 195.-

Joystick Flight 2000 F-16
Joystick med hög teknologi för precision och häftiga flygupplevelser. Skön design med fyra effektknappar. Turbo switch mellan C, D och TA, TB.

Rek. pris 995.-

Joystick MaxFighter F-33D
För alla som söker den där extra effektkicken i spelet. MaxFighter använder samma teknologi som militära institutioner för att återge verkligheten så bra som möjligt!

SAMTLIGA PRISER INKL. MOMS

Kontakta din lokala databutik för ytterligare information om Genius produkter.

Genius
KVALITET TILL RÄTT PRIS
Åf-kontakt: CTI Sweden 033-21 06 22
www.ctisweden.nu

kvinnliga. Det blir 100%. Det betyder att ni inte har tagit oss utomjordingar med i statistiken.

Zahn

Vilken miss! Faktum är att hälften av våra prenumeranter är glosögda Slabrasser från Urgon. Just nu skickar de mentala hatbrev till oss: "Mufflon... Mufflon..." ***Red***

BLIZZARD VAR BÄTTRE FÖRR

Hej PCG!
Tack ska Bennet ha för en utmärkt, dock extremt vinklad, recension av *BG II*. Nu till saken, nämligen Blizzard. Speljättens produkter säljer på namnen och med all rätt, eller? De har flera spel under utveckling men *Warcraft III* och *Diablo II*-expansionen kanske är de mest intressanta. På tal om expansionen. Det brukar ju gå från
1. original till
2. uppföljare och slutligen
3. expansion (förutsatt att man inte har en expansion till originalet). Nu känns det mer som 1. original 2. expansion 3. expansion.
Dessutom gav de ju ut *Hellfire* så man kan sätta dit ytterligare en punkt med texten expansion efter. Är det bara jag som känner att Blizzard kan ge ut 5 nästan likadana *Diablo*-titlar till och ändå sälja som de gör? Nåja, vi får ju i varje fall inte glömma *Warcraft III*. 3D-motorn har skrotats och man skyller på svårigheter i multiplay. Svårt att tro på med tanke på att de faktiskt har programmerare och grafiker av världsklass. Vidare läste jag att ni i något nummer skrev något i stil med att Blizzard alltid lyckas tillverka bra spel. Det är givetvis sant men en av anledningarna måste väl ändå vara att de lägger ner fler spel än vad de tillverkar. Ta bara en titt på alla deras nerlagda titlar och jämför med antalet utgivna produkter. Den är faktiskt längre. Det jag försöker säga är att Blizzard var bättre förr. Om det beror på taskig inspiration, brist på nya idéer eller lata programmerare vet jag inte. Det jag vet är att ni recensenter går en hel del på revolutionerande ideér, något som framgår tydligt i "PC Gamers Profil". Hur kunde då *Diablo II* få det höga betyg som det faktiskt fick? Jag menar, ärligt talat, är *Diablo II* värt 92%? Eller var *Tiberian Sun* värt 92%? Ni har helt enkelt en tendens att ge över-hypade spel högre betyg än vad de faktiskt förtjänar, något som ni måste ha märkt själva.

Armin Ohadi.

Helt givet så skulle *Diablo II* sälja som smör även om det var ett skitspel. Sånt är livet. De flesta väljer Telia, trots att de inte är bäst. Varför? För att vi känner till deras namn. Nu vill vi inte jämföra Blizzard med Telia, men du förstår vad vi menar.
Vi ger gärna bra betyg till spel med innovativa idéer, men i fallet *Diablo II* var det så att vi inte kunde sluta spela. Det fanns en magisk dragningskraft, trots att det ser ganska föråldrat ut. Då blir det bra betyg. ***Red***

han fick vad han ville för hatt

PÖLSABARN

Varför, varför, varför, VARFÖR, och åter varför är det en grymt motbjudande Bing's Mitternachys-Party bild inplitad mellan breven i ocensurerat? Var det enbart för att få min hund att spy? Pölsabarn...

Lord Tiax the Slapper

Just den effekt vi ville uppnå. ***Red***

HET CD

Ni är skyldiga mig en ny dator! Och ett nytt hus också för den delen!!! Varför, frågar ni. Därför att er förra CD Gamer var så het så att datorn tog eld och allt började brinna! Brandkåren hann inte hit och jag försökte desperat att gå in igen och hämta min underbara dator men ack, för sent.

Mr Andersen

Vi kan inte annat än att be om ursäkt. CD-Hasse hade preparerat ett antal skivor med något han kokat ihop i sin håla. Vad säger försäkringsbolaget? ***Red***

SPRÅKKULTUR

Jag har bara en liten kommentar om er artikel på "*Cultures*" i PCG 47. Det "obegripliga språket" är faktiskt inte helt obegripligt. Man kan höra hur vikingarna säger t.ex. "Jag vill", "Ja" och "Vart då?". Jag har även en liten fråga jag skulle vilja ha svar på. Vet ni något om eventuella uppföljare på följande spel: *Grim Fandango*, *GTA 2*, *Worms Armageddon* och *Cyberia* (ett ganska gammalt men oerhört bra spel). Om inte Ocensurerat vet något om det här så skulle jag vara glad för all information jag kan få från er läsare, maila till: *capt.calavera@yesbox.net*

Capt. Calavera

Ja du Calavera. Worms har en uppföljare på gång. *Worms World Party* heter den, och vi har en nyhet om det i detta nummer. *GTA2* har ingen officiell uppföljare, precis som *Grim*. Vi hoppas, hoppas HOPPAS dock på att LucasArts sätter igång med en uppföjare snarast. Angående språket i *Cultures* så hävdar Hjalmarsson att de inte talar svenska. Kan du ha inbillat dig det hela? Kanske inte. Kan någon skicka in en ljudfil så att vi kan avgöra saken. ***Red***

Hammarby-Nisse är haaaarlig

EN GRIM STYRNING

Jag testade nyligen *Escape From Monkey* Island och upptäckte till min stora fasa att det lider av *Grim Fandago*-styrningen! Finns det verkligen någon som uppskattar en sådan styrning? Båda de nämnda spelen hade passat utmärkt med den traditionella musstyrningen. Om man nu nödvändigtvis ska använda tangentbordet/handkontroll till att styra, varför kan man inte göra det på ett vettigt sätt. Vad tycker ni? En annan sak som jag frågar mig själv är varför jag skulle köpa en DVD-ROM så tidigt. Visst man kan se på film, men det är nästan det enda. Det kommer ju inte ut särskilt många spel på DVD-skivor. DVD är en bra lösning för att slippa många CD-skivor och det ger en möjlighet att lägga in språkval. D.v.s. vi skulle slippa att spela spel på svenska. Som det är nu så är det inte lönsamt att använda sig av språkval i spelen, då detta skulle resultera i flera CD-skivor, eller flera versioner i affärerna. DVD-spelen kommer förmodligen då det finns en marknad för dem. Slutledning: Gå nu ut och köp var sin DVD-ROM så att marknaden skapas. De är inte så dyra numera.

Joakim

Grim-styrningen är klart överlägsen peka-och-klicka. Hur kul är det att gå på musjakt över hela skärmen? Angående DVD så håller vi med. Det är först när fler köper DVD-spelare som utvecklarna komer att ge ut fler spel i detta format. Men då har vi ju en ond cirkel, eftersom de inte kommer göra det förrän det finns fler spelare på marknaden. Hmm. ***Red***

KORTISAR

Vi på ELIT2001.com gör uppdateringar till *NHL 2001* som låter dig spela med svenska lag (Elitserien och Allsvenskan).

Jedda

Och bra är de också. Gå in på deras sida och titta nu, kära läsare. ***Red***

Vilken Muu-mjölk gillar ni bäst? Banan, Jordgubb eller Djungel?

Roboman

Vi dricker faktiskt mest Pucko. Men vem är det som uppfunnit den nya flaskan? Man får ju innehållet över skjortan! Spöstraff borde han ha. ***Red***

Köpte en amerikansk PCG, ca 250 sidor! Varav 127 reklam! Damn.

Johan

Där ser ni. Ni har det faktiskt ganska bra, ändå. ***Red***

Expansion = Fruktansvärda frätsår i börsen...

Eje

Nu tar du väl i ändå. Expansionerna brukar ju inte kosta mer än ett par hundralappar. Snåljåp. ***Red***

Jag passar bäst i en *DeusEx*-tröja.

Barbiegirl

Har du verkligen inte provat WinterJedis *BG*-tröja? Den är het... ***Red***

Det var faktiskt inte en vis man som en gång svarade "42", det var en dator.

Sebbe

Du har helt rätt. Ytterst pinsamt. Förlåt. ***Red***

VINN!

MONKEY ISLAND-SPEL OCH POSTERS SÖKER NYA ÄGARE!

När du läst recensionen av *Escape From Monkey Island* i detta nummer, så blir du säkert omåttligt sugen på att ha, äga, och kanske förlova dig med spelet. Nu ger IQ Media och Svenska PC Gamer dig chansen att vinna det, OCH en het poster OCH The Monkey Island Bounty Pack, vilket innehåller de tre tidigare titlarna i denna underbara serie. Förstapristagaren kammar hem ett Bountypack, *Monkey* och en poster. Andrapristagaren får *Monkey* och en poster, medan tredje plats belönas med *Monkey*. Har du verkligen råd att inte delta?

OCH HUR KAN JAG BLI ÄGARE TILL NÅGOT AV DESSA UNDERBARA PRISER?

Vill du bli en av tre vinnare så kräver vi en liten motprestation: hitta på en förolämpning som skulle få Guybrush och de andra piratuslingarna att tappa hakan. Som du vet så utkämpas ju duellerna i *Monkey Island* inte bara med svärd, utan minst lika mycket med munlädret. Har du en rapp käft som skulle kunna sätta sluskarna på plats?
Givetvis så förutsätter vi att förolämpningarna är helt i LucasArts anda; de ska kunna platsa i spelet, som ju faktiskt spelas av personer under 18 år. Vill du skriva på engelska så går det givetvis bra. Gamer-läsare är ju som bekant ett mångspråkigt släkte.

Skicka ditt bidrag till:
red@pcgamer.net
Skriv "Monkey-tävling" i ämnesraden.

NÄSTA MÅNAD!

HITMAN
Vi recenserar det danska lönnmördarliret!

DELTA FORCE: LAND WARRIOR
Soldatsimulatorn är tillbaka. Vi hårdtestar!

ALICE
Är *Alice* tidernas mest skruvade PC-spel? Vi lägger American McGees skruvade plattformsspel under luppen. Bara i PC Gamer!

PLUS!
Två CD-skivor, massor av heta förhandstittar, läsarbrev och nyheter. Precis som vanligt. Och så har vi eventuellt en riktigt spännande överraskning åt er...

BRÄNN, BRÄNN, BRÄNN!
Vi kör ett stort test av CD-brännare. Du vet ju att du vill ha en.

SUDDEN STRIKE
Strategispelet som ska lära oss hur man vinner ett världskrig. Historisk realism och autentiska fordon och enheter utlovas!

PROJECT ENTROPIA
Online-rollspel där du ska kunna bli miljonär - i verkliga livet! Specialens expert Henrik Brandendorff frågar svenska utvecklarna om de har tappat förståndet.

PLUS!
Counter Strike-skolan, heta nyheter, previews, betatester, recensioner och tävlingar.

Nr 5 KAN DU PLOCKA UPP I BUTIKEN DEN 19:E DECEMBER!

PCG SPECIAL
PC GAMER SPECIAL

NR 49 FINNS HOS HANDLAR'N DEN 9:E JANUARI. HÄNG MED PCG IN I ÅR 2001!

Notera: Innehållet kan ändras.

Bli en vinnare du också

- PRENUMERERA! 13 nummer inkl CD

ENDAST 461:50

Frankeras ej PC GAMER betalar portot

SVENSKA PC GAMER

Svarspost
350 237 708
358 01 Växjö

Nr. 12-00

☑ Ja Tack, jag beställer min helårsprenumeration på PC Gamer (13 nr inkl CD) för endast 461:50 kr. Jag sparar 260 kr mot ordinarie lösnr.pris.

Namn: _____

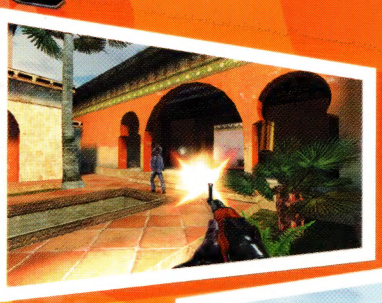
Adress: _____

Postadress: _____

Tel: _____

Namnteckning:
(målsman om du är under 18 år)
_____

Snälla flickor kommer till himmelen...



Du är den sexigaste spionen någonsin. Världen är ditt skjutfält

THE OPERATIVE

No One Lives Forever™

FOX INTERACTIVE™ PC CD MONOLITH™

© 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. No One Lives Forever © 2000 Monolith Productions, Inc. LithTech™ spelmotor © 1997-2000 LithTech, Inc. Med ensamrätt. Fox, Fox Interactive, The Operative, No One Lives Forever och med dessa associerade logotyper är varumärken tillhörande Twentieth Century Fox Film Corporation. LithTech är ett varumärke tillhörande LithTech, Inc.

Aldrig mer Single!

DualHead™

Millennium G450

2D/3D-, DVD- och video-perfektionism från Matrox + DualHead

Med den unika DualHead funktionen från Matrox får du olika multimonitor lösningar med följande display konfigurationer på köpet: • DH Multi-Display • DH DVDMax • DH Zoom • DH Clone • DH TV-Out

Innovativa Matrox G450 chipteknologin • hög prestanda 256-Bit DualBus • TV-Out onboard • supersnabbt 32 MB DDR minne • ett andra RAMDAC integrerat i chippet • DVD Playback med hög kvalitet • Vibrant Colour Quality[2] • äkta DirectX Environment Mapped Bump Mapping • fullt drivrutin-support • inkluderar följande software paket: Micrografx Picture Publisher 8, Micrografx Simply 3D 3, Matrox Software DVD Player och mycket mer.

Distributörer:
Gandalf Data AB: Stenyxegatan 25C, 213 76 Malmö, Tel.: (040) 671 20 00, Fax: (040) 671 20 71
Microtronica AB: Kilabergsv. 6-8, 126 49 Hägersten, Tel.: (08) 680 78 00, Fax: (08) 740 44 15

Star Trek® : Armada (Activision / Paramount)

matrox

www.matrox.com/mga

© 1994 All rights reserved: Matrox